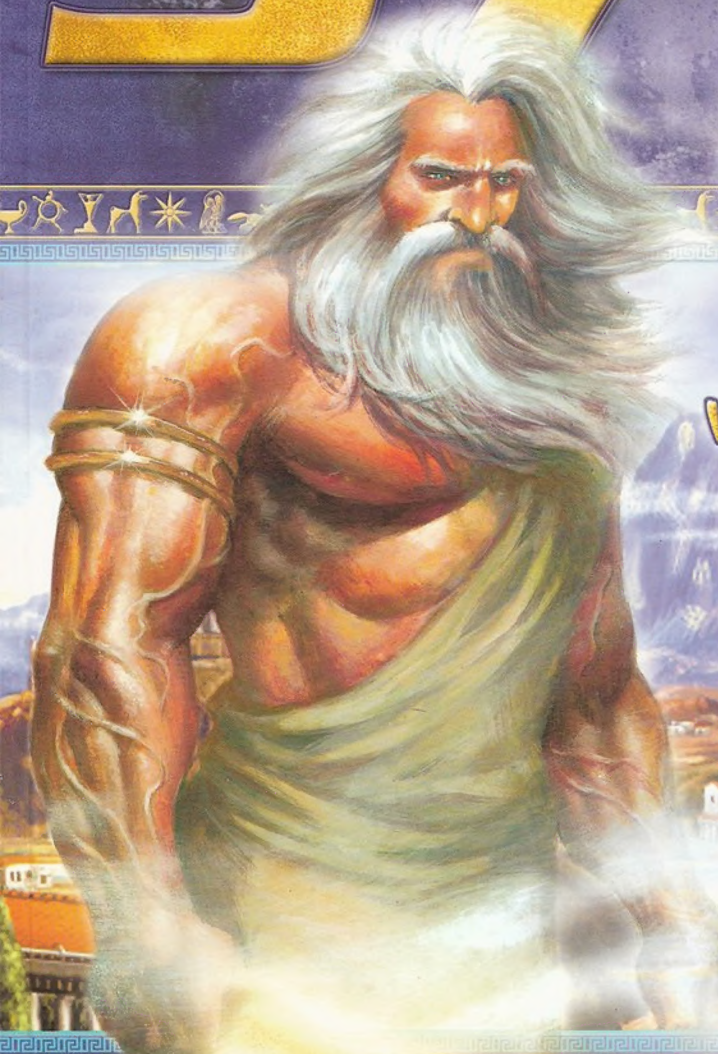
A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

576 KByte

XI. évfolyam, 116. szám
2000.november Ára: 796,- Ft





RUNE

WIZARDS & WARRIORS

V-RALLY 2

IN COLD BLOOD

MASTER OF OLYMPUS ZEUS

A görög hitvilág istenei, régvolt hősei, mitikus szörnyei bonyolítják civilizációd fejlődését. Híveid bíznak benned – tartsd kézben az eseményeket!

Töretlenül csörtetünk...

A lap alján található képet nézegetve önkéntelenül is behelyettesítem magunkat, és képzeletben orrszarvúvá változom. Elérkeztünk az ötödik számhoz és a képi hasonlatnál maradva most kezdjük elérni azt a sebességet, amikor már szárnyainkon lassan-lassan jelentkezni kezd a felhajtó erő.

Csörtetünk, dübörgünk, lábunk nyomán még felverődik a por, de a súly már kevésbé nyomja vállainkat, előbb-utóbb elemelkedhetünk talán a földtől is, és egyszer megkezdhetjük végre a szárnyalást felfelé.

Az elmúlt hónapban már semmi sem fékezett (hát ilyen is van?!), különösebben eget rengető esemény nélkül tudtunk a lap elkészítésére koncentrálni. Nem kellett senkinek sem búcsút intenünk, a Csevegő készülő szövegét sem lopták fel az Internetre, határidőre megérkeztek tesztelőinktől a cikkek, szóval a panaszra nem sok az okunk. Igaz, Balázs gépe az átlagosnál 25%-kal gyakrabban lefagy, de ez csak színt visz az életünkbe, mert nyelvújítókat megszégyenítő fantáziával kitalált jelzőkkel kommentálja, amikor másfélórai munkája ismételten a mennybe repül. A gőz a fejében kicsapja a biztonsági szelepet, „bláz" a szájba, és öt perc múlva gyűri tovább, az eredmény pedig sokszor még annál is szebb, mint ami a kiindulási alapul szolgált.

Tesztészeink is egyre jobban megtalálják a saját hangjukat, kialakult az „állandó kezdőemberekből" álló csapat. Ábécé sorrendben: Adam, Balage, Clemi, Gazsi, KeFe, Martin, Tyler Durden, Uriel és (nem utolsó sorban) VargaB. Ígéretes a kispadon ülők névsora is: Ago, Bari, Cooper, E.T., és Szöcske, akinek (ha máshonnan nem is) a managerprogram tesztjeiből tudhatjuk, az utánpótlás nevelésére is odafigyel egy jó szövetségi kapitány.
Ennek egyik eredményeként, az ismeretlenből robbant be közénk Gy.Z., akit azonnal a mélyvízbe löktünk, de szerencsésen túlélte, és debütálásának nagyon kedvező volt a fogadtatása. A következő számban, ha így folytatja, minden bizonnyal már az állandó kezdőcsapatban érezheti magát.
Bemutatkozók ebben a számban is vannak, többen is játéklehetőséghez jutottak: Crow, Levy, P.B., és Szasza. Tőletek, olvasóktól is függ, hogy a későbbiekben találkozunk-e még itt (az 576 lapjain) velük.

Vannak, sőt egyre többen vannak a titkos favoritjaink, akik a múlt havi Bevezetőben „meghirdetett" újságírói pályázatra jelentkeztek. Hát, ha ezt én előre tudom...
Áldom korom technikai színvonalát, és azt a legfőbb okost, aki kitalálta az elektronikus levelezést! Ha ez nem így lenne, már régen nem tudnék átvergődni a leveles-zsákokon, és félő, hogy veszélybe kerülne még a következő szám megjelenése is. Csak megnyugtatásul a jelentkezőknek: minden levelet átfutottam, találkoztam leírásokkal, amelyek több mint ígéretesek! A válaszleveleimben még csak egy-két hónapos türelmeteket kértem, most már biztosan tudom, hogy a feldolgozás ennél jóval tovább fog tartani. Türelem, türelem és harmadszorra is türelem — na és a megértésetek, amit most kérek tőletek! Nem zárult le semmi, nem maradtatok ki semmiből, bízzatok benne, hogy váratlan meglepetésként hozni fogja a Télapó, vagy ha nem ő, akkor a Húsvéti Nyuszi a „behívó" levelet. Ha csak egy mód van rá, minden elkövetkező számba (hogy fog ennek „örülni" a könyvelőnk!) terveim szerint lehetőséget adok egy-egy új tesztész bemutatkozásának.

Más, az e havi számról néhány mondatban: a SzősszenNet szerkesztését, mint látni fogjátok, Martintól átvette a Bagó Peti, és a tervek szerint a következő számtól már a Híreket is ő fogja írni, levéve a terhet Uriel válláról, de csak azért, hogy több ideje maradjon a programok nyüstölésére. A Fülbevaló rovatunk most (mivel nem nagyon volt miről írni) szünetel, de ha minden igaz, a következő számban már ismét jelentkezik. Na de most a világért sem szaporítom a szót tovább, jó szórakozást, élvezetes elmélyülést kívánok minden olvasónknak a következő oldalakon!

Széchenyi János
főszerkesztő
szjvc@576.hu



tartalom

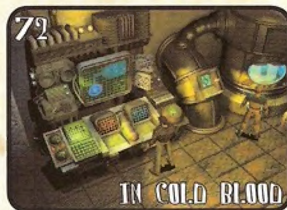
XI. ÉVFOLYAM, 116. SZÁM, 2000. NOVEMBER





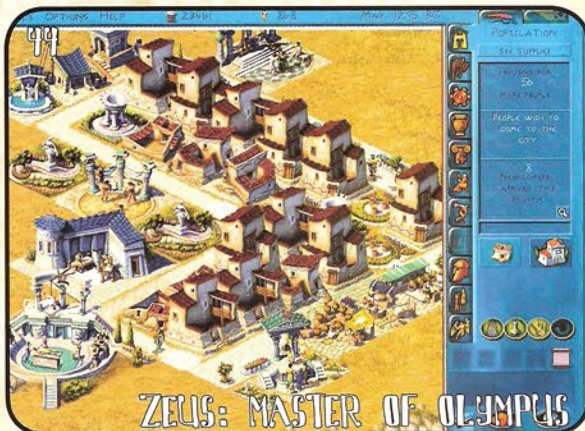














CHEATEK, EGYEBEK

576 KByte

Kiadja a COMGAME '576' Kft.
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17
Postacím: 1389 Budapest, Pf. 132
576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Széchenyi János szjvc@576.hu

Artwork, meg ilyesmi: Varga Balázs vargab@576.hu

Levilágítás: Recent Kft.
Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest

Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt. és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon:

576 KByte (Comgame '576' Kft.)
1389 Budapest, Pf. 132

Előfizetési díjegy évre: 6.999,- Ft
fél évre: 3.999,- Ft
negyed évre: 1.999,- Ft

ISSN 0865-8226

576 KByte



HÍREK

– Avagy mi újság a nagyvilágban?

A jövő gladiátorai



Nemrégen jelentette be a Take 2 Interactive, az éppen készülőben lévő új arcade akciójátékát a **MoHo**-t. A program egy érdekes futurisztikus világban fog játszódni. A fejlesztési munkálatokban a Dungeon Keeper-ből már ismert Bullfrog-os csapat jó néhány tagja is részt vett. A MoHo egy olyan akciódús arcade játék lesz, ahol rettenthetetlen gladiátorként kell egymást gyilkolnunk a közönség szórakoztatásának céljából. Főhősünket az elkövetett bűneiért cserébe életfogytiglani börtönre ítélik a bírák, ebben a brutális társadalomban. Egyetlen lehetőségünk a túlélésre, a börtönben folyó élet-halál harcba történő kénytelen-kelletlen beszállás lesz. Az itt kialakult börtönhierarchiában két féle ember létezik. Az egyik a bajnok, a másik a legyőzött ellenfél. Ellenfeleink vérszomjas galaktikus bűnözők és szörnyek lesznek. Célunk az, hogy egymás után legyőzve az ellenfeleket minél feljebb és feljebb jussunk a ranglétrán és elnyerjük a szintek között elérhető legmagasabb bajnoki címeket. Ezáltal nem csak a népszerűségünk, hanem a többi ellenfélben felszított gyűlölet vagy éppen félelem is nőttön nő. Végül, ha sikeresen felküzdöttük magunkat a csúcsra és elpusztítottuk az összes ellenfelet, elnyerhetjük az oly nagyon áhított szabadságunkat. A játék nagyszerű hangulatot ígér és több száz ellenfelet! A programban több mint nyolcvan különböző szint lesz, melyek akár mind más és más helyszíneket is takarhatnak. Öt különféle karakter közül választhatjuk ki a nekünk tetszőt. Ezek mind különböző fizikai erőt képviselnek, valamint eltérő a támadási erejük. Mindegyikük eltérő speciális jellemzőkkel fog rendelkezni és emellett más lesz a tapasztalati pontjaik jellemzője is. A program által használt grafikai motorról is érdemes néhány szót ejtenünk. A játékban a küzdőtér folyamatosan formálódik, mozog, mintha élne. Földhöz csapkodott ellenfeleink óriási rengéseket idézhetnek elő, melyeket az ügyesebb játékosok egyfajta gyorsítóként is felhasználhatnak. Egyféle állandóan mozgó és átalakuló környezetet képzeljünk magunk köré, ahol bármi megtörténhet. Ennek a grafikai újításnak köszönhetően egy teljesen új játékélményben lehet részünk. A játék PSX verziója már ez év őszén megjelent, míg a Dreamcast és a Pc verzió kiadását ez év végére, egy a Karácsonyhoz közeli időpontra tervezik a fejlesztők. Link: http://www.losttoy.com



A Descent esete a Fekete Lyukkal...

A Thrust Wave nevű Amerikai fejlesztőcsapat valós idejű űr stratégiai játékot készít, **The Rift** néven. A program még az elmúlt év Márciusában lett bemutatva, a San Jose-i Independent Games Festival-on (Független Alkotók Játékainak versenye). Ezen az összejövetelen az akkor még csak az éppen vázlatokban elkészült program, a saját versenyszámában rögtön első helyezést ért el. Azóta a játék folyamatos fejlesztés alatt állt és idő közben megvette a kiadási jogokat a Francia Microids játékkiadó cég. A Thrust Wave alig négy emberrel kezdte el a munkáját a múlt év legelején.
Ma ez a szám már 10-re bővült, ebből is látszik a nagy érdeklődés a program iránt. A játék a jó öreg Descent stílusában készült, jelentős stratégiai beütéssel.





Elsősorban a fejlesztések, a technológiai szint növelése és az ezzel egyenes arányban növekvő harci képességünk fejlesztése lesz a legfőbb feladat.
A program teljesen 3D-s lesz vadonatúj, a programozók által kifejlesztett grafikai meghajtóval. Az első jelentősebb hír egy demó formájában várható, amit a cég valamikor Október végén vagy November elején szeretne kiadni. A program egyébként jelenleg a legutolsó béta verziónál tart, a várható megjelenés az USA-ban November végére várható.
Európában Karácsonyra tervezik a végleges verziót.
Link:
http://www.thrustwave.com

Újabb dínó-dili

A Universal Studios ez év Szeptemberének végén megegyezést kötött a Japán Konami Corporationnal egy új program elkészítését illetően, amely a **Jurassic Park III**-ik részének forgatókönyvén fog alapulni. A megegyezés értelmében a programot a Universal játékkészítésre szakosodott részlege fogja elkészíteni, majd a megjelenés után a Konami fogja azt terjeszteni. A program alapjául természetesen, a 2001-es év nyarán a mozikba kerülő film Jurassic Park film szolgál.
A Universal és az Amblin, akik a filmet is készítik igen nagy reményeket fűznek a programhoz. Egyelőre, csak annyi információt tudtunk meg a programról, hogy valami egészen egyedi játékstílust fog a játékvilágba hozni.
A programot nem csak PC-re, hanem az összes, a közeljövőben megjelenő második generációs konzolra el szeretnék készíteni. További, a Universal Interactive Studios gondozásában



megjelenő programok érkezése is igen valószínű, mert a cég még három nagyobb projecten dolgozik a Jurassic Park III mellett. Minden egyes játék tartalmazni fog multiplayer és online opciókat is.
Link:
http://www.universalstudios.com/jurassic/



A bajvívás nagymesterei

Nemrégen szárnyra kapott egy új hír a Ronin Entertaintment éppen készülő játékáról a **Legend of The Blademaster**-ről. A japán stílusáról elhíresült Ronin Entertaintment csodálatos 3D akció kalandjátékot készített el a számunkra. Nagyszerű Japán zenére folyik a véres küzdelem a játék közben, a grafika pedig lélegzetelállítóan szép lesz. A program inkább egy ókori fanatsy játék elemeit ötvözi a Japán anime-manga stílussal, amely manapság az egyik legdivatosabb stílus a fiatalabb generáció tagjai között. Nagyszerű tájak, és monumentális részletek tarkítják az amúgy sem unalmas játékmenetet. Ötféle egymástól teljesen eltérő karakter választható, akik harctudása, fejlődési sebessége és speciális képességei is mindmind eltérőek. Ezek kiválasztásától függően a játékmenet is folyamatosan változik, amellyel jelentősen kibővül az amúgy sem rövid játékidő. Ellenfeleink között is több mint ötven különböző szörnyet, nindzsákat, élőhalottakat és a Japán mitológiából vett démoni alakokat fedezhetünk fel. A program valószínű megjelenése még ebben az évben várható, de pontos dátum még nincs megjelölve, ezért akár a jövő év elejéig is elhúzódhat a dolog. Link: http://www.blademaster.com/games/

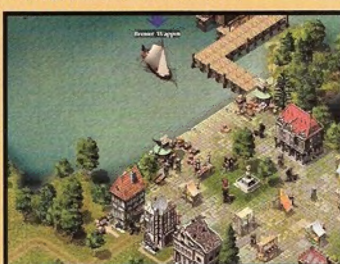




MAHASZ tájkun

A Németországi Ascaron fejlesztőcsapat bemutatta legújabb valós idejű tengeri stratégiai játékát a **Patrizer II**-t. A program egy real time stratégiai játék lesz, melyben kereskedelmi hajókkal kell egy kisvállalkozóból hatalmas üzleti mágnássá felfejlődnünk. A kereskedelmi szimulációban a London és Norwood között fennálló történelmi hátteret építették be a programozók. Érdekességképpen nem csak a kereskedelem irányítása lesz a feladatunk, hanem saját magunknak kell előállítani azokat a cikkeket, amelyeket árúként kínálunk fel. Legvégső célunk az óriási Hans hajóbirodalom igazgatótanácsába történő bejutás. Hogy ezt a célt el tudjuk érni, mesteri módon kell tudnunk üzletelni, mindemellett fenn kell tudni tartani a különböző cikkeink termelési mutatóit, valamint ki kell tudnunk elégíteni a folyamatosan növekvő munkaigényeket. A játék mind a menetét, mind a grafikáját tekintve erősen hasonlít a Tycoon című városépítő stratégiai programokra. A program megjelenése valószínűleg 2000 negyedik negyedévében, a Karácsony játékdömping idején lesz várható. Link: http://www.ascarom.com/games/patrizer2/





Az Excalibur-legenda folytatódik



A hősi lovagkorba utazhatunk el a Mythic Entertaintment új játékában a **Dark Age of Camelot**ban. Mint az a címből már kiderülhetett egy szuper kalandjátéknak lehetünk majd részesei, amely a sötét középkor világába kalauzolja el a rettenthetetlen játékosokat. A történet három, a középkorban igen jelentős szerepet betöltő földrészen játszódik. Ezek Albion (Anglia), Hibernia és a sötét és félelmetes Midgard. A történet csupán néhány nappal Arthur király halála után játszódik. A legendás uralkodó halála miatt az említett három legerősebb tagállam pusztító háborúba kezd egymással. Mindhárom nemzet legfőbb célja, hogy magénak tudhassa a mesés Camelot-ot, Arthur király legféltettebb kincsét. A játékosok egy különleges és veszélyekkel teli világba léphetnek be, ahol minden sarokról veszély les rájuk. Nem csak akciókra, hanem jelentős stratégiai taktikai részekre is számíthatunk, ahol letesztelhetjük a saját és az ellenfeleink erejét és ellenálló képességét. A számítógép által irányított ellenfeleink között egyaránt megtalálhatóak a mítikus szörnyek, lázadó szakadárok, rablók, nagyhatalmú varázslók és a misztikus középkor meséiből ismeretes szörnyek és démonok is. Nem csak az ellenfeleinket kell azonban megfékeznünk, hanem a területeinkre betörő, a másik nagyhatalmak által irányított hordák ellen is fel kell vennünk a harcot. Igen fejlett mesterséges intelligenciával fognak rendelkezni az ellenfeleink, ezért a programot úgy készítették el, hogy a kezdő játékosok könnyebb fokozatokat is kiválaszthassanak a játék kezdetén. A program, pontos megjelenéséről egyelőre semmi használható információ sem látott még napvilágot. Egy-két elejtett szóval azonban arra utaltak, hogy legkésőbb 2001 első negyedévében szeretnék az USA-ban a programot kiadni. Link: http://www.mythicentertaintment.com



Grouch

A Revistronic Games egy 3D akció kaland játékot készít Grouch címmel. **Grouch**-ot, a barbárt fogjuk megformálni. Grouch nyugodtan éldegélne otthonában feleségével, de megjelenik a rettenetes Ogres és elrabolja az asszonykát. Terve egy kissé sikamlós, ugyanis a hölgyet leendő gyermekei anyjaként szeretné hasznosítani. A hadúr fajának tagjai lassan teljesen kihalnak, ezért egyfajta vérfrissítésként szeretne magának feleséget az emberek közül. A játék hosszú szinteken át kíséri el hősünket, hogy végül eljusson a szinte megközelíthetetlen erődbe. Az akció részek nem túl realisztikusak, egyfajta rajzfilm-szerű, pörgő akciót játszhatunk végig, mely nagyszerűen adja vissza a szereplők brutalitását. A program megjelenése 2000 Karácsonyára várható.
Link: http://www.revistronic.com/games/grouch/



A három(sárkány)királyok



Sokat sejtető az Eidos Interactive **Fate of The Dragon** című játékának elsőként kiadott néhány képe. A programot az Overmax Studios készíti el, teljes címe Three Kings: Fate of the Dragon lesz. A játékot elsősorban a stratégiai megszállottaknak ajánlják a fejlesztők. Mint a képekből is kiderül egy csodálatos, Kínában játszódó programról van szó. Az időszámításunk utáni II. században, kell a helyünket megállnunk egy katonai vezető személyében. Hadsereget kell toboroznunk és felfegyvereznünk, valamint fenntartanunk. Az ezekkel kapcsolatos kiadások is nekünk kell boldogulnunk. Egyféle gazdasági - harci stratégiai játékot képzeljünk el, ahol a tartományok egymással vetélkedő hűbérurai próbálnak meg felénk kerekedni, miközben keményen agyalják egymást is. Az sem lesz túl ritka, hogy egynéhányan szövetkeznek ellenünk, és összevont haderőikkel próbálnak meg minket a földbe döngölni. Ezt megakadályozandó ki kell tanulnunk a diplomácia minden trükkös fogását, hogy különböző trükkökkel vagy épp megvesztegetéssel, lefizetésekkel szerezzünk magunknak segítőket, a magukat semlegesnek valló tartományok seregei közül. A program a Kínai történelem egyik legvadabb és legvéresebb időszakát öleli fel, melyből Luo Guanzhong könyvet is írt The Three Kingdoms címmel. A játék külalakilag erősen hasonlatos az Age of Empires sorozat csodálatos grafikájához, amit a készítők ötvöztek a Shogun nagyszerű hangulatával. A várható megjelenést legkésőbb 2000 év végére, Karácsony tájékára ígérték a készítők. Link: http://www.sierrastudios.co/games/fateofthedragon/



Avernum II

Egy kicsit még ismeretlen a Spiderweb nevű programozó cég neve a Magyar piacon. Pedig az Avernum című program néhány évvel ezelőtt megjelent első része nagy siker volt. A játék a régi jó Wizardry és az Ultima játékok fantasy RPG menetét fogja majd követni. Egyszerű 16 bites grafika, gyors és pörgős játékmenet, valamint alacsony gépigény jellemzi az Avernum II-t. Többféle választható karakterrel lesz a játék megtűzdelve, akik közül aztán összeállíthatjuk a nekünk legjobba kézre álló csapatot. Azok, akik még emlékeznek és szerették az Amigán és a Commodor 64-en hódító „egy képernyős" RPG játékokat, amilyen a Black Crypt vagy a KnightMare volt, ismét kellemes órákat tölthetnek el a gép előtt. A grafikát a fantasy játékok egyik legismertebb illusztrátora, az a Phil Foglio rajzolta, akinek neve sok nagysikerű és hasonló stílusú könyv illusztrálását is fémjelzi. A történetet három egymástól teljesen eltérő módon is elkezdhetjük. Ezek egyébként három egymástól különálló játékmenetet és játékmegnyerést tartogatnak a kalandokra szomjazó játékosoknak.





A játék várható megjelenése valamikor 2000 telére várható az előzetes bejelentések alapján.

Ősi hősök az Ördög ellen



A Gathering of Developers adja ki a Phantagram fejlesztőcsapat új stratégiai kalandjátékát a **Kingdom Under Fire**-t. Ez a program rugalmas valós idejű stratégiát kínál egyszerű kalandjáték környezetbe ágyazva egy olyan világban, amelyet teljesen tönkretettek az éveken át tartó háborúk és belviszályok. A program kivételesen nem egy középkori történetet mesél el, hanem egy kitalált fantasy környezetben játszódik. A program így egy kettős műfajú játékot kínál a játékosoknak, akik hét játszható karakter irányítására közül választhatnak, amelyek mind RTS mind RPG módban hatnak egymásra, lehetőséget adva ezzel arra, hogy befolyásolják a hőseik fejlődését éppúgy, mint a játék két fajának előremenetét, az Embereknek és az Ördögöknek. Mindegyik választható karakter más és más harci és játékstílust képvisel. A harci tulajdonságaik mellet a fegyvermentes harc is szerepet kapott a játékban. Karaktereink között megtalálható a sima harcos, aki akrobatikus harcművészetben is jártas, vagy a barbár mely egyfajta sumó harcosként is szerepel. Válaszhatóak ezen kívül, még igazi különlegességek is. Ilyen például a más dimenziókból szökött démon vagy a nagy hatalmú képességekkel megáldott idegen varázsló, akit saját faja kitaszított a rendből. A történet igen akciócentrikus és egy kicsit sem hasonlít a mostanság oly szívesen koppintott Diablo szériához. Itt két faj tagjainak egymás ellen forduló fejlődési harcát követhetjük végig, a kezdetektől egészen a hősi mennybemenetelig. A program várható megjelenését 2000. november közepére ígérik a fejlesztők. Link: http://kuf.godgames.com/ - http://www.phantagram.com - http://www.kingdomunderfire.com



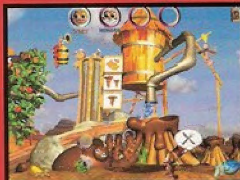
A világ (már megint) nem elég...

A Topware Interactive-ot egyre inkább az élmezőnybe sorolják a jobbnál jobb játékainak kapcsán. Az biztos, hogy a fejlesztőcsapat most sem csak a fenekén ülve töltötte az időt. Az **Iron Dignity** ismételten a csapat zsenialitását bizonyítja. A teljesen 3D akció stratégiai játékot a Battlezone-hoz lehetne a legjobban hasonlítani. A programban egy olyan katonát alakítunk, akinek titkos információkat kell gyűjteni, miközben túszokat szabadítanak ki, és ellenséges bázisokat söpörnek le a föld színéről. Fantasztikusan szép grafika és pörgős játékmenet jellemzi a programot. A játék folyamán több tucatnyi olyan küldetést kell végigvinnünk, amely kihatással lesz a későbbi körülményekre. Ha elrontunk egy küldetést, akár világméretű katasztrófát is okozhatunk. A küldetéseink sikerétől függően folyamatosan változik a játékmenet. Több különböző feladat között repülőgépekkel repülhetünk, tankokba ülve csapatokat irányíthatunk, vagy egyszerűen gyalogosként is szembe szállhatunk az ellenfeleinkkel. A játék grafikai meghajtójára jellemző, hogy az Unrealhoz hasonló nagyságú területeket képes megmozgatni hasonló részletességű grafikával. A történet jónéhány különböző helyszínen játszódik. Egyaránt bejárhatjuk Európa kisebb hegyi településeit és a messzi Oroszország jeges világát, valamint az egzotikus trópusi éghajlatú területek némelyikét. A program előreláthatólag 2001 első felében jelenik majd meg. Link: http://www.topware.com/previews/irondignity/



Egy Normális játék mindenkinek

Az elsősorban gyermekeknek szóló játékairól ismert Creature's Lab November végén vagy December elején fogja kiadni a **Creature's Playground** névre hallgató programját, amely a Creature's Village című nagysikerű gyereksorozaton alapul. A programban a Norn nevezetű, a sorozatokból már ismert kis lényeket fogjuk irányítani, megannyi kalandon keresztül. A kiadott hírek szerint a program nagy valószínűséggel elnyeri a BAFTA Entertaintment gyermekjáték díját. Az elsősorban kicsiknek készülő programot az egész családnak szánják, ahol együtt tornáztathatják az agyukat felnőttek és gyerekek. Sok-sok logikai feladaton kell átjutnia a játékosoknak. Az újítások egyike, hogy az általunk irányított Norn-ok az intelligenciájuknak köszönhetően saját döntések meghozatalára is képesek lesznek és tanulni is fognak a megszerzett tapasztalataikból. A kezdésben meg kell kreálnunk a saját Norn-unkat, amely egy speciális karaktergeneráló rendszeren át történik. Ezek után adunk egy nevet az „újszülöttnek" és kezdhetjük is felfedezni a Creature's Playground varázslatos világát. Jónéhány helyszínt bejárhatunk, úgymint: vidámparkokat, föld alatti járatokat és városokat, űrállomást és még egy hullámvasút kezelését is kitanulhatjuk. További jellemzők még: 15 újabb helyszín, két új norn fajta, cirkuszi mutatványok: óriáskerék, kísértetkastély és kalózjáték. A szülők kódszóval állíthatják be a hangot, a program indítását, a „lefekvés idejét". Új területek és elfoglaltságok, ha egyesítjük a játékot a régebben megjelent Creature Adventure-rel. Link: http://www.supergamez.hu/





Újabb jeges fuvallat

Alig jelent meg a várva várt Icewind Dale, máris itt a hír a hozzá készülő Expansion Pack-ot. Óriási tömegű újítással kedveskednek a készítők a kalandjátékosoknak az új játékban, mely nem csak a történetében, hanem az egész külalakjában át fog alakulni. A program az **Icewind Dale: Heart of Winter** címet viseli majd, és az AD&D második kiadású szabálykönyvén alapul. Tengernyi újonnan felfedezhető terület áll a rendelkezésünkre, megannyi új szörnyeteggel, varázslattal, hihetetlen kalandokkal. Az R. A. Salvatore könyvein (Forgotten Realms) alapuló történet igen sok játékmeneti és technológiai fejlesztést is tartalmazni fog. Úgy, mint a kor követelményeinek megfelelő nagyobb felbontású grafikát, újonnan megszerezhető drágaköveket és tekercseket. A program az Icewind Dale játékmenetének az alapjait használja fel, de itt lehetőségünk lesz a továbbfejlődésre és újabb tapasztalati pontok megszerzése mellett, karaktereink maximális fejlettségi szintjének jelentős kibővítésére. A grafikai újítások között szerepel a nagyobb (800x600-as) felbontás, valamint a program OpenGL 3D támogatása. Néhány szóban a játékmenetről. A kalandozásokra éhező játékosok öt vadonatúj helyszínt járhatnak be. A főbb cselekmény egyik helyszíne Lonelywood, a Tíz Város egyike, ahol már találkozhatunk is újabb ellenfeleinkkel a barbárokkal, élőhalottakkal, életerőnket szívó vámpírlényekkel és a különös Rhemoarzok-kal. Nagy hatalmú varázslataink között helyet kaptak az olyan mágiák, mint Abi-Dalzim Horrid Wilting-je vagy a Blade Barrier varázslat. Nagyszerű mágikus tárgyaink listája is bővült. Megszerezhető a Wil-o-Wisp gyűrű, melynek viselője valóságos elektromos zuhanyt képes ellenfeleinek nyakába zúdítani, vagy a Vexed Armor amelyben egy démon olyan lakik, aki elpusztítja a viselőjét és a környező ellenfelek között is hatalmas pusztításba kezd. A végleges programot ugyancsak a Bioware készíti és a cég által kifejlesztett Infinity engine, egy jóval továbbfejlesztett változatát használja majd. Ezt a grafikai meghajtót eredetileg a Baldur's Gate folytatásához készítették, hogy végül is miért nem ezt használták fel a Shadow of Amn-nál az nem ismeretes. A kiegészítő futtatásához szükségünk lesz az eredeti Icewind Dale-re is. A program megjelenése a jövő év közepe környékén várható, de megerősítés még nem volt ez ügyben. Link: http://www.interplay.com/icewind_how

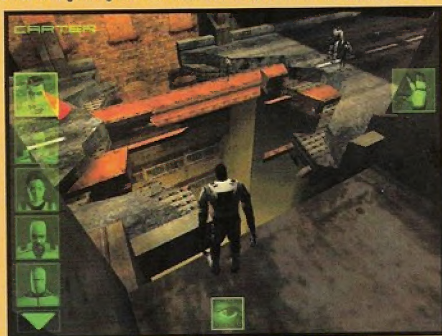




Az Éden tervezet

Megint egy akció / kalandjátékkal bővül a játékkínálat az Eidos Interactive jóvoltából. A Tomb Raider sorozatáról elhíresült CORE új programja egy nagyszerű új szemszögből lefolytatott játékstílust kínál minden kalandozó kedvű embernek. A **Project Eden** címet viselő program, első és egyben nagy újítása a felcserélhető first person és a Tomb Raider féle harmadik személyű nézet. A nekünk tetszőleges módon játszhatjuk a játékot Quake szerűen vagy egyfajta kívülállóként a főhősünket hátulról követve, mint egy védőangyal. A játékban egy négytagú csapattal játszhatunk, ahol a karakterek fejlődése jelentősen függ az egymásra gyakorolt hatástól. Ez azt jelenti, hogy a csapatunk tagjai az akciók során megszerzett tapasztalati pontok segítségével, vezető szerepet vívhatnak ki maguknak. Ezáltal a csapaton belüli hierarchia is másképp alakul ki. A gyengébb karakterek a háttérbe szorulnak és a fejlődésük is lelassul, míg a keményebbek akár meg is próbálhatják a jelenlegi vezér leverése által átvenni a hatalmat. A program egyaránt játszható lesz single valamint multiplayer módban és tervezik az online lehetőség bevezetését is.
A játékhoz egy új grafikai motort készítettek a programozók, mert a Tomb Raider-ét már túl öregnek gondolták. Ez a játék kinézetén meg is fog látszani. Az új Mapping technológiák mellett a karakterek textúrázását is megváltoztatták. Emellett a figurák animálása is egy meghökkentően új felületet kapott, melynek segítségével lehetővé vált a karakterek mozgásának nagyon valósághű, változtatható idejű visszajátszása. A grafikai modellek morpholhatóak és kizárólagosan csak ebben a játékban megtalálható effektekkel is bővíthetőek. A játékmenet szerkezete parancsfileokon keresztül működik, amely azon a világon vezeti keresztül a játékost, amelyet eltorzított a saját evolúciója, ahol a lakosok természetellenesen és gyakran vészjósló erőszakkal reagálnak. A várható megjelenés 2001 első-második negyedévében lesz.
Link:
http://www.eidosinteractive.com/previews/projecteden/





Csak egy maradhat!



Hatásos képeket adott ki a Diversions Entertaintment a robotjátékok kedvelőinek készülő **One Must Fall: Battlegrounds**-ból. Ez a program a verekedős játékok igen szűk táborát lesz hivatott bővíteni. A játékban megannyi különböző robottal vehetjük fel a versenyt egymással vagy a gép ellen, de a hálózati játékban lehetőség lesz egyféle rampage játékra is, ahol akár nyolcan is apríthatjuk egymást. A játékos egy óriási harci robotot irányíthat, ahol a célunk szerint a lehető legjobbnak kell lennünk ahhoz, hogy az összes ellenfelünket legyőzve, mi lehessünk a galaxis legjobb pilótája. Jó pár robot közül választhatunk, melynek mindegyike különböző fegyverzettel és speciális mozgásokkal fog rendelkezni, amelyek közül néhányaz csak a játékunk előrehaladtával kapunk meg. A kiválasztott pálya is megszabja milyen esélyekkel, szállunk szembe a soron következő ellenfeleinkkel. A grafikai jellemzők között új 3D engine és nagyon élethű fényhatások szerepelnek. A program megjelenése csak jövőre várható, de még több információt, videót és hírt olvashatunk a játék hivatalos honlapján. Link: http://www.omf.com (hivatalos honlap) http://www.supergamez.hu (hírek, érdekességek a játékról).



A levegő nomádjai...

Újabb hírek láttak napvilágot a Recon Laborartories készülőben lévő akció-stratégiai játékától a **Nomads**-ról. A programban gyalogosan vagy fantasztikus repülő szerkezeteken keresztül vehetjük fel a harcot ellenfeleinkkel, a lebegő sziklák alkotta világban. Eme kis életterek birtoklásáért folyik majd a harc, ahol bőven lesz részünk akcióban, amikor meg kell védenünk a már megszerzett területeket a betörni akaró ellenségtől. De a stratégiai-taktikai érzékünkre is szükségünk lesz egy jól védett terület, minél kisebb kárt okozó birtokbavételéhez. A Recon Laboratories-nek nem ez az első ilyen jellegű munkája, mert ők állnak a még 1998-ban megjelent hasonló stílust képviselő Urban Assault mögött is. A képekből kideríthető, hogy nem egy mindennapi játékkal lesz dolgunk a Nomads személyében. Sajnos a programnak egyelőre sem a kiadója, sem a megjelenési dátuma nem ismeretes. Addig is amíg a fejlesztők kiadók után kutatnak, mi izgatottan várjuk a jövő év első felére ígért demó verziót és az újabb híreket.
Link: http://www.supergamez.hu/





Végtelen történet?

Csodálatos grafikájával hívja fel a figyelmet magára az Artifact Entertaintment új 3D szerepjátéka a **Horizons**. A programról jelenleg csak különböző screenshot-okat adott ki a fejlesztő cég, a történet és a pontos cselekményt még nem hozták a nyilvánosságra. Annyit azért lehet már tudni, hogy a program a klasszikus RPG ahgyományokat fogja majd követni. A történelmi háttérrel rendelkező játékban, karakterünket (vagy karaktereinket) a harcokban megszerzett tapasztalati pontjaik útján taníthatjuk újabb képességek elsajátítására. Az igazi érdekesség az, hogy a bejelentések szerint az általunk látható képek csak egy igen béta programot tárnak elénk, ahol a grafikát a végleges formájában még szebben szeretnék kialakítani. (!!!) Azaz a végső kép még ennél is durvábban fog festeni. Egy másik érdekesség. Az Artifact Entertaintment 2000. Október 27.-én indítja el azt a nyilt fórumot, ahol bárki bármilyen formában felteheti kérdéseit és észrevételeit a fejlesztők felé. Minden kritikus és elismerő hozzászólást figyelembe vesznek és válaszolnak is arra, melynek az a célja, hogy a lehető legteljesebb mértékben kielégítsék a játékosok igényeit. Szóval kedves kritikusok hajrá, a véleményeteket mind elmondhatjátok, emellett ha elég érdekesek és lényegbevágók a kérdéseitek, akkor még az ígéretek szerint egyike lehettek annak a száz bétatesztelőnek is, akiket a fórumra jelentkezők közül választanak ki. Mindaddig folytatják a program finomítgatását, amíg a kiadott előzetesek és képek meg nem győzik a játékosokat. A várható magjelenésig még eltelik egy kis idő, ugyanis ez valamikor 2001 harmadik-negyedik negyedévére tették. Link: http://www.artifact.com / http://www.supergamez.hu





Matrix és a Cyberpunk

Újabb híreket kaptunk a Mist Land's régóta készülő 3D RPG stratégiai játékából, mely a **Paradise Cracked** címet kapta. Ebben a játékban egy RPG és egy valós idejű stratégiai játék kombinációját játszhatjuk, ahol a játékosokat és a velük összefüggő főbb eseményeket egy elképzelt cyberpunk világba rakták a készítők.
A történet egy fiatal, számítógépek feltörésével és adatok ellopásával foglalatoskodó hacker és barátai körül forog, akik különböző veszélyhelyzetekbe kerülnek a munkájuk során. Veszélyes hálózatokba kell betörniük, ahol bármelyik pillanatban felfedezhetik őket a rendszerek őrzésével megbízott programok. Gyilkos biztonsági robotokkal kell megküzdeniük és az operációs rendszerekbe épített kódok felismerésével és feltörésével, csapdákat is hatástalaníthatnak.
Ezt a történetet a cyberpunk műfaj két legnagyobb alakja, William Gibson és Philip K. Dick munkái inspirálták, valamint a hasonló témájú filmek, mint a Szárnyas Fejvadász, vagy a Mátrix. A készítők által felépített világban mindenki a gépek és a világot irányító multinacionális cégek rabja. Minden ezek körül forog.





A cégek egymás közt felosztják a területeket és ezeken belül ők az élet és a halál urai. Hőseink ezen szeretnének változtatni a cégek fő kompjútereibe betörve és az ottani magot tönkretéve, romlásba dönteni azt. A programot legjobba az Incubation és a Jagged Alliance sorozathoz hasonlíthatjuk.
A programot 2001 második negyedévében a Buka Entertaintment fogja kiadni.
A program hivatalos honlapja: http://www.buka.com/games/paradise/index.html/
Hírek a programról: http://www.suprgamez.hu/

A Hold hadművelet



A Travelbox Hungária Kft. Kiadásában megjelent magyar nyelven az EARTH 2150 kizárólagos folytatása. A Lunar Corporation, az Eurázsiai Dinasztia és az Egyesült Civil Államok felkészültek az utolsó, mindent eldöntő ütközetre. Lázas munka veszi kezdetét a Holdon folyó projekt megszerzésére. Egyedül a kódnév ismert... „Napfény"...
Az emberiség történelmének egyik legsötétebb fejezetét feldolgozó nagysikerű 3D valósidejű stratégiai játékról, mint emlékezhettek rá a júliusi számban már írtunk ismertetőt. A most megjelent folytatást mindenki nagy izgalommal várta, no nemcsak az új történet miatt, hanem mert ritkán adatik meg, hogy egy remek játék magyar nyelven is játszható legyen.
A Hold Hadművelet három terjedelmes küldetést és küldetésenként több



mint 100 missziós feladatot tartalmaz. Minimum 100 óra játékidőt ígérnek fejlesztői, melyet a multiplayer lehetőségekkel kibővítve, szinte majdnem a végtelenségig játszhatunk. Felhőtlen szórakozásunk az előzetes képeket látva garantáltan biztosított lesz. Minden harcoló oldalon több mint 50 felszerelés és épület található, amely csak erősíteni fogja a változatosságot kedvelő gamerek boldogság érzetét.
Az egyedülálló térképszerkesztővel és feliratozóval (amely természetesen korlátlanul a rendelkezésedre áll) egészen egyediekre tudod formálni a saját küldetéseidet. Több mint 25 multiplayer hadszíntéren LAN, Internet és EarthNet elérésen keresztül bírhatod jobb belátásra ellenfeleidet.
A játék gépigényére sem lehet panaszunk, hiszen a minimál követelményben a ma már igencsak szerénykének számító P233 szerepel 32 MB RAM-mal, és a winchesteren 450 MB szabad hellyel.

Kutya macska barátság

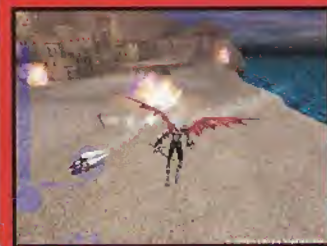
Igazán aranyos játék várható a nemsokára megjelenő **Spotswood & Eric** című játék személyében, melyet az Evolution Software fejleszt PC-re. A Spotswood & Eric egy 3D rajzfilmstílusú akció kalandjátékot takar, melyet az egész család számára ajánlanak a programozók. A játék központja a két fő karakter. Spotwood (a kövér folyton jó kedélyű kutya), és Eric (egy apró árva cica). Két hősünk a fejébe veszi, hogy megmenti leendő gazdájukat Doc-ot, a gonosz Big Fishy karmai közül, aki átvette kicsi hőseink otthonának irányítását. A Sonic-hoz hasonlóan itt is mindkét karakterrel egyszerre tudunk játszani, így kihasználva az eltérő tulajdonságaikat, aminek segítségével képesek vagyunk tönkretenni Big Fishy sötét tervét. Eric apró méretű és nagyon fürge, melynek segítségével a szinte megközelíthetetlen helyekre is képes eljutni, valamint fürgeségével és ügyes mozgásával könnyedén ki tudjuk cselezni az ellenfeleinket. Spotswood elsősorban nyers erejét és méretes termetét kamatoztathatja a küzdelmek, kalandok és a számtalan kihívás közepette. A szinte folyamatos csetepaték közepette mindig ő lesz a bunyós karakterünk, míg Eric inkább a logikai és ügyességi feladatok végrehajtására alkalmazható. Az igazán érdekes, a játékba szőtt csapatmunka lesz. Néha ugyanis lehetetlen lesz egy karakterrel megoldani a feladatokat és ilyenkor a kicsi Eric felpattan a nagy és erős Eric nyakába, hogy együttes erővel kerekedjenek felül a megoldandó problémákon. Tehát a játék másik erős pontja lesz a csapatalkotás. A program főbb jellemzői az egyszerű irányítás, az egyedi karakter megformázás, egy csipetnyi finom és néha ízléstelen humor. A „Spotswood and Eric"-et úgy tűnik, hogy minden korosztály számára szerkesztették. A programot már egy éve fejlesztik a következő generációs konzolokra és PC-re is. A megjelenési idő egyelőre még nincs tisztázva, de előreláthatólag a jövő év első felében lesz a kiadás dátuma. Link: http://www.evolutiongames.com/spotswoodanderic/





Bukott istenek háborúja

A Septerra Core című RPG játékáról már ismerhetjük a hősi eposzok és kalandjátékok feldolgozásával foglalkozó Valkyrie Studios-t. A következő projectjükből, ami a **Seraphim** címet viseli, már kiadtak egy kisebb videót. A Seraphim egy RPG elemekkel bőven megtűzdelt akciójáték lesz. A játék lényegében bukott szárnyas isteneket alakíthatunk, akiket a népükkel szemben tanúsított túlzott brutalitásuk miatt kiűztek a valhallából. Ezeket a nagy hatalmú teremtményeket aztán egy a földhöz nagyon hasonlító világba költöztették, ahol az egymással való rivalizálás óriási harcokat szított fel. A kis planéta emberi lakói úgy döntöttek, hogy egyszerre csak egy istenhez hajlandók imádkozni, ezért kell a rivális feleknek egymást pusztítani. Aztán ha majd egyetlen egy isten marad fenn, ő a hozzá intézett imák segítségével talán újra elfoglalhatja a helyét a Kánaánban. A mitikus istenek nem saját maguk küzdenek egymás ellen, hanem erejüket a dühükkel együtt halandó emberekbe töltik bele, akik aztán hatalmas szárnyakat növesztve veszik fel a küzdelmet egymás ellen. A furcsa legendákkal teli háttértörténet kibontakozása folyamán kell átküzdeni magunkat a győzelem felé vezető úton. Maga a játék története a nyugati kultúrák mitológiájából lett kialakítva, majd eme kiindulási alap után a fejlesztők kiegészítették mindezt az Indiai, Japán és Babilóniai kultúrák elemeivel. A programnak így igen erős bibliai hangulata lett, melyet sok-sok fantasy és RPG elemmel tettek színesebbé. Hatalmas mennyiségű fegyver áll majd a rendelkezésünkre, amelyeket a legyőzöttektől vehetjük el, de akár titkos helyeken is összeszedhetjük őket vagy megvásárolhatjuk őket az arra kijelölt játékzónákban. Karaktereinket külön képernyőkön választhatjuk ki a játék elején, ugyanitt megválaszthatjuk a klánunkat, fegyverzet és varázslat típusainkat valamint a pajzsrendszerünket és a jellemzően egyedi szárnyformánkat. A program fejlesztése jelenleg a kezdeti szakasz végén van, de a várható megjelenés csak igen későn, 2002 második negyedévére tervezi a fejlesztő csapat. Ez a hír egy kicsit azért mellbeütött, hiszen nem tudjuk hová fejlődik addigra a játékok minőségre és vajon versenyképes lesz-e akkor még a Seraphim.
Link:
http://www.vakyriestudios.com
http://www.seraphim.com





RESURRECTION

★ HÁROM HŐS... HÁROM KALAND... EGY VÉGZET...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Nébula Entertainment
Kiadó: Dinamic Multimedia
Web: www.dinamic.com
Megjelenés: Karácsony (?)

Valljuk be őszintén, a külső nézetes akciójátékok koronázatlan királya, elnézést, királynője mindig is Lara Croft volt. Bár sok trónkövetelő akadt, sosem tudták azt a szintet megütni, ami elég lett volna az elsőség elbitorlásához. Említhetném akár a szomorú véget ért Die By The Swordot, a Crusaders Of Might & Magicet, vagy éppen a nagyreményű Prince Of Persia 3D-t, valahogy sosem sikerült a fejlesztőknek annyi újdonságot hozniuk a stílusba, ami elég lett volna ahhoz, hogy korszakalkotóvá váljanak. A legnagyobb fejlődést még mindig Lara újabb és újabb kalandjai jelentették, maguk mögé szorítva minden egyéb próbálkozást. Ez annyira még nem is lett volna probléma — de a Tomb Raider újabb epizódjai már maguk sem tudtak igazi előrelépést felmutatni. Lara kalandjainak ellaposodásával a külső nézetes akciójátékok műfaja elkezdett valami hasonló tetszhalott állapotban leledzeni, mint a hasonló sorsú RPG kategória annak idején.

Persze, ha abból indulunk ki, hogy a játékfejlesztők maguk is játékrajongók, logikusnak tűnik, hogy egy idő után valamelyik kiadó megjelenik egy olyan progival, amely a népszerű, de megújulni képtelen műfajt kellőképpen megreformálja. Ilyen volt az RPG esetében a Diablo, amely a haldokló műfajba új szintet, új izgalmakat tudott hozni, és általa a szerepjátékok újból dicső fényükben ragyoghattak — a kategória csillaga napjainkban is felfelé ível...

Lara trónja is meginogni látszik. Ezt bizonyítja a nemrégiben megjelent Heavy Metal F.A.K.K.2 is, amely lényegesen több izgalmat, kihívást, és lenyűgözőbb látványt nyújtott, mint a Tomb Raider bármelyik része — nem beszélve Julie-ról, aki mint jelenség is simán verte Larát...

De még el sem csendesedett a Julie-t övező siker visszhangja, máris itt a legújabb trónkövetelő, a várva várt Rune, amiről e számunk hasábjain olvashattok... róla csak annyit, hogy nem véletlenül nyerte el a Hónap játéka kitüntető titulust!

És a sornak még egyáltalán nincs vége — úgy látszik, a külső nézetes akciójátékok ugyanarra a sorsa jutnak, mint a fentebb emlegetett RPG. A kezdő lökés után elindul a lavina...

A jövőben jobbnál jobb játékok jelennek majd meg a műfajban, amivel — remélhetőleg — mi, a játékosok járunk a legjobban (sőt, még Lara rajongói is örülhetnek, hiszen kedvenc hősüknek jócskán fel kell kötnie a kakhi-színű gatyát, ha meg akarja védeni koronáját).

Egy lesz ezek közül a Resurrection is — valószínűleg csak véletlen, hogy a címébe foglaltak mindent, amiről idáig beszéltem...





Feltámadás spanyol módra

Valószínűleg a spanyol fejlesztő cégek sincsenek sokkal könnyebb helyzetben, mint mi, magyarok. Talán ezért is tudok annyira együtt érezni velük — no meg azért, mert imádom a sangriát☺. Nekik azért két szempontból is könnyebb. Először is közelebb vannak a nagy kiadókhoz, legalábbis földrajzilag. Másodsorban, nekik van egy saját nagy kiadójuk is, a Dinamic Multimedia — ami ugyebár jelentősen megkönnyítheti a fejlesztők helyzetét. A Resurrection-re persze egyből le is csapott a Dinamic, ami egyáltalán nem véletlen.

A szeptemberi ECTS beszámoló lapjain már láthattatok egy képet erről a rendkívül alaposan kidolgozott játékról. Ami nekem egyből felkeltette a figyelmemet, az a gyönyörű textúrázás volt. A Resurrection-ben végre alacsonyabb felbontásban is részletes, szép textúrákat láthatunk, ami nem kis előnyt jelent az egyre inkább erőművekre készülő játékok között (az ígéretek szerint az ajánlott gépigény P200, 32 MB Ram — D3D kártya ajánlott, de NEM kötelező!). A másik érdekesség, hogy a műfajban megszokottól





eltérően itt akár három szereplő közül is választhatunk, akik persze egy cseppet sem hasonlítanak egymásra. Nemcsak külsejükben, de mozgásukban, kombóikban, és történetükben is egészen mások. Igen, kombót említettem, ugyanis a Resurrection-ben a küzdelem fontos elemei a harci kombók, hasonló módon kivitelezve, mint ahogy azt a Heavy Metal



F.A.K.K.2-ban megtapasztalhattuk. Viszont itt, mivel a harc eleve csak a kézifegyverekre korlátozódik, lényegesen több, fejenként tizenkét kombót tudunk használni.
Ezen kívül minden főhősnek van még a tarsolyában némi egyéni speciális képesség.

A fekete sárkány visszatér...

A főszereplő gárdánk igazi válogatott banda: a történet szerint a három egyáltalán nem összeillő karakter kényszerűségből lépett szövetségre, hogy legyőzzék a gonosz istenséget és hűséges, falánk fekete sárkányát. Domenico, a bestiális külsejű, démonikus fattyú a lopakodás nagy mestere: megbújik a sötét sarkokban, észrevétlenül mászik a mennyezeten, hogy aztán elsöprő erejű, vérengző támadással lepje meg az ellenséget — őt személyes bosszú vezérli. Gau egy legendás hírű lovag, aki önmagában, és elveiben megingott hite miatt keres választ kérdéseire. Segítője egy sárkány-agyarból készült kard, amely csatában megnő. Az utolsó hősünk Daiko, az emancipáció élő bizonyítéka, egy harcos varázslónő, aki mentális erejére, és változatos varázslataira támaszkodhat a harcban — vagy egyszerűen csak láthatatlanná válik.
A fejlesztők nemes egyszerűséggel kaland-akció-szerepjátéknak (!) titulálják a Resurrectiont, állításuk szerint eddig soha nem látott módon fonódik össze a három műfaj ebben a játékban. Hogy ez mennyiben igaz és mit is takar pontosan, azt csak akkor tudjuk majd meg, ha végre kezünkbe kaparintjuk a programot. Addig is elégedjetek meg annyival, hogy két féle játékmódban küzdhetünk: az első az Adventure mód, amiben Airos és Sagras világainak nyolc különböző helyszínén keresztül kell kalandoznunk — a másik az Arcade mód, ahol öt féle küzdőtéren párbajozhatunk.



A játék hangulata, helyszínei sokban emlékeztetnek a Prince of Persia 3D-re — turbános ellenfelek, arab világot idéző épületek, rózsalugasok, ilyesmi... Ez sajnos az említett játékban nem igazán jött be, bár mondjuk nem is ezen múlt a POP3D népszerűtlensége — mindenesetre a fantasy játékok jól bevált ellenfelei sem maradhatnak el, biztos, ami biztos — így aki emberi lények ellen szeret küzdeni, ugyanúgy megtalálhatja a számítását, mint aki a goblinokat kaszabolja szívesen. Szóval nézzétek meg a képeket, és döntsétek el magatok, hogy tetszik-e.



Kényelmes-e a spanyolcsizma?

Az biztos, hogy ritka az olyan játék, ahol ennyire eredeti, jól kidolgozott szereplők vannak, ráadásul mindjárt három! A harci rendszer is eltér egy kicsit a megszokottól, hiszen nem elég csak ráfeküdni a támadás gombra, az igazán hatásos akciókhoz bizony muszáj lesz a kombókat használni — nem beszélve arról, hogy a jól megalkotott ellenséges AI nem átall még védekezni is, sőt, ha folyamatosan csak ütünk-vágunk, akkor egyszerűen beáll védekező pózba, így kényszerítve a játékost egy kis virtuózitásra. A fejlesztők szokatlanul erős mesterséges intelligenciát ígérnek éberség és támadási taktika terén, de ne lepődjünk meg akkor sem, ha ellenfeleink, lesből támadnak, vagy akár menekülőre fogják a dolgot!
A grafikai megjelenítés — mint azt a képeken is láthatjátok — tényleg csúcs, van itt minden féle csecsebecse, mi szem-szájnak ingere: portál technológia, animációs interpoláció, fény-árnyék letérképezés, volumetrikus-, és krómhatású fények, különleges tűz és füst effektek, de inkább nem sorolom tovább, mert már én sem tudom, miről van szó — ha valaki nem érti ezeket a szakkifejezéseket (mint pl. én :-)), forduljon bizalommal KeFe™ barátomhoz, aki nagy spíler a témában.
Meg merem kockáztatni azt is, hogy a Resurrection már csak azért is jó lesz, mert spanyol fejlesztés - hiszen csakúgy, mint a hazai fejlesztőknek, a spanyol gárdának is olyan játékot kell készíteniük, ami megállja a helyét a nagy nevek mellett, ha fent akarnak maradni. Erre sajnos — és megint csak a mi szerencsénkre — rá vannak kényszerülve.
És ha ezt sikerül elérniük, mindenki jól jár — de főleg mi, a játékosok. Hiszen akkor nem csak egy újabb középszerű játékot kapunk a pénzünkért.

VargaB.





HITMAN: CODENAME 47

★ Csendes erőszak...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: IO Interactive
Kiadó: Eidos Interactive
Web: www.hitman.dk
Megjelenés: 2001. eleje

Nagyot fordult a világ az elmúlt pár évben. Ez persze így elég elcsépelten hangozhat, de gondoljunk csak például az egész világot (és kis hazánkat) átformáló kultúrális transzformálódásokra: virágkorukat élik a hangulatos kis mozikat „agyonvágó" multiplexek, a szubhumán gonoszokat csatasorba állító latino mosószer... izé... szappanoperák, és az egymással kommerszitásban egyre jobban versengő tv-csatornák, amelyekben időről-időre visszaköszön egy-egy hátsó zsebből előrángatott, cukormáz fiúbanda vagy szóló „énekes", akinek több a foga, mint az IQ-ja...

Persze, azért a helyzet nem annyira veszélyes — talán csak én vagyok egy kissé borúlátó. Mindesetre, aki keres, az még mindig megtalálja a saját ízlésének megfelelő szellemi tápanyagot: hiszen magam is naponta bukkanok új arcokra az általam kedvelt zenei műfajok között (a legújabb kedvencem a 9Days, ha valakinek megvan a CD, küldje el MP3-ban — persze szigorúan jogtisztán:-)), a mozikban is láthatunk egy-egy igényesebb filmet (kb. a bemutatók egy tizede...), és hát végülis, van már Southpark is a TV-ben, magyarul csakúgy, mint feliratosan, úgyhogy még nincs gáz.

Talán éppen a gyorsuló tempó, az állandó, az agresszív életvitel, blablabla miatt az emberek elkezdtek ráunni a mozihősök megszokott „jófiúságára" — magam is rengetegszer hallottam az emberektől egy film után: Énem így csinátam vóna, én visszab*ztam volna a köcsögöt a zannyába, vazze...!!!

Persze a filmkészítők is ráéreztek erre, és elkezdtek megjelenni a vásznon az antihősök. Egy-egy film elvétve korábban is akadt, ahol a főszereplő rosszfiú, bűnöző, aki csak a maga érdekeit nézi, és pártolása (elég csak megemlíteni a Reservoir Dogs, vagy a forgatókönyv íróként jegyzett Alkonyattól pirkadatig és a Született gyilkosok című alkotásokat), mégis ez a film érte el azt, hogy Hollywood ontani kezdte magából a főszerepben tetszelgő bűnözőket. De hiába lett divat az Elmor Leonard regények adaptálása, az igazi, vérbeli rosszfiúk csak nagyon kevés moziban léptek főhősként színre — a jelenség „átkorcsosult" a rosszfiú-vagyok-de-megjavulok műfaj térhódításává (lásd Gyilkosok gyilkosa). Az utolsó igazán tökös rosszfiú filmet számomra a Mel Gibsonos Payback jelentette — legalábbis egyelőre —, de az aztán tényleg tökéletesre sikerült... azóta csend.



várunk: az egyik az Alcatraz, ahol egy szökésben lévő fegyenc bőrébe bújhatunk, aztán ott van még a Mafia (ez nem tudom, mi lesz:-)), és végül, de nem utolsó sorban hamarosan megjelenik az a játék is, amire én személy szerint már nagyon fenem a fogam: ez pedig a Hitman: Codename 47.





sosem gondol másokra, de az igazi áttörést Tarantino Pulp Fiction-je hozta. Olyan nagy nevek, mint John Travolta, Samuel L. Jackson, Harvey Keitel, vagy az akkor még szinte ismeretlen, de azóta sztárrá vált Ving Rhames feledhetetlen alakításaikkal segítettek abban, hogy a Ponyvaregény elnyerje a legeredetibb forgatókönyvért járó Oscart, és igazi kultusszá váljon. Persze Tarantinora ez előtt, és ez után is jellemző volt a negatív figurák



Ami bejön az egyik helyen, az be fog jönni a másikon is — valahogy így gondolkodhatnak a számítógépes programok világában a fejesek, hiszen az új mozis műfaj születésével megjelentek az új szemléletű játékok, ahol végre nem a hősies legényt kellett alakítanunk, hanem mondjuk a gengszterek sofőrjét (Driver), vagy a maffia jeles tagját (Kingpin).

Miközben a mozikban mostanában a kosztümös történelmi és a gimis lávsztori filmek élik reneszánszukat, a játékok körében a rosszfiú-műfaj hamarosan újabb erőre kap — elég csak három olyan nagy nevet megemlíteni, amiket már nagyon várok/

Fedőneve: fejvadász

Hitman semmit nem tud a saját múltjáról. Egyhangúan tengi életét, csak a meló napról-napra. Igaz, ez a munka nem túl hétköznapi — Hitman ugyanis bérgyilkos, méghozzá a legjobb a világon. Egy titkos, földalatti szervezetnek dolgozik, amely azt tűzte ki céljául, hogy a törvény útját megkerülve a maga kezébe veszi az igazságszolgáltatást, és leszámol az alvilággal.

A szervezet az agy, amely kiterveli a központi személyek likvidálását, Hitman a kéz, amely végrehajtja az előírt feladatot.

A célszemélyek vezető alvilági beosztásban lévő emberek — haláluk fontos kapcsolatokat szüntethet meg, befolyásos klánokat tehet cselekvésképtelenné, vagy akár különböző bűnöző csoportokat fordíthat egymás ellen.

Mindez azonban csak a felszín. Valójában még maga Hitman sem tudja, mi feladatának igazi mibenléte. Apránként azonban kibontakoznak előtte az ördögi terv részletei, és kezd rájönni, mire is használják fel pontosan...

A nyomok egy genetika-tudóshoz vezetnek, és egy forradalmi kísérlethez. Hitman ráébred, hogy ő maga



volt a kísérlet első alanya, a prototípus — és a feladata nem más, mint eltüntetni a kísérlet nyomait.

Ahogy kezdi összerakosgatni múltjának széthullott szilánkjait, rájön: ő maga lesz a következő célpont...

Ölni csak szépen, okosan

A HC47 készítői tisztában vannak azzal, hogy külső nézetes akció játékból tizenkettő egy tucat, a gyenge fajtákkal meg ráadásul Dunát lehetne rekeszteni. Így hát olyan témához nyúltak, amihez ebben a formában még soha senki előttük — én ezen kívül eddig csak egy fejvadászos játékot ismertem, a Szárnyas Fejvadászt, de az nem is volt igazi fejvadász, ráadásul még szárnya sem volt...

Minden bizonnyal sokakat izgat a bérgyilkos szerepe, hogy milyen lehet hidegvérrel ölni, meghúzni a ravaszt, aztán csendben, feltűnés nélkül köddé válni. Nos, már nem is kell sokat várni, hiszen a Hitmanben hamarosan belebújhatnak a fejvadász bőrébe...

Amikor először hallottam erről a játékról, azt gondoltam, hogy FPS lesz. Hogy ez mégsem így történt, annak valószínűleg az az oka, hogy csak belső nézetből nem lehetett volna megvalósítani azt a sok kiaknázandó lehetőséget, amit ez a téma kínál. A HC47 egyszerre egy ügyességi és egy akció játék turmixa, nyakon öntve egy jó adag stratégiával. Távolról sem hasonlít a többi lövöldözős anyagra — a hangsúly nem az akción van, nem is lehetne, hiszen a golyó drága, a bűnözők éberek, és a közhiedelemmel ellentétben okosak is. A mi feladatunk a lehető legkevesebb feltűnéssel, fölösleges lövöldözés és áldozatok nélkül végrehajtani a ránk kiszabott feladatot — ez pedig komoly tervezést és szervezést igényel. A küldetések előtt pontos képet kaphatunk az akció helyszínéről, a célszemélyek elhelyezkedéséről, a feladat végrehajtásának előzetes terveiről, vagy akár műholdas felvételeket is megnézhetünk az ügyben érintett bűnözők főszereplésével. Mi magunk dönthetünk, milyen fegyverrel és felszereléssel indulunk a „bevetésre", de nem árt minden eshetőségre előre felkészülni. Hitman világa nagyon is valóságos...



Milyen is egy okos bűnöző...

Akik megszokták már más játékokban, hogy az ellenfelek csak egy fokkal intelligensebbek a táglózásra váró marháknál, azok sürgősen gyakoroljanak egy kicsit valamelyik R6 játékkal a HC47 előtt. Itt ugyanis eddig példátlan AI-val találja magát szemben az egyszeri játékos. A kézben tartott fegyverrel való mászkálást például kapásból felejtsük, ugyanis abban a pillanatban tüzet nyitnak ránk, ahogy meglátnak — de még akkor is, ha csak kicsit gyanúsan viselkedünk. Az ellenfelek alkalmazkodnak a környezet adta lehetőségekhez, fedezékbe bújnak, vagy ha erre nincs lehetőség, leguggolnak, hogy kisebb célpontot nyújtsanak, ráadásul még a cselekedeteiket is képesek összehangolni egymással. A fegyverropogásra azon nyomban az összes környékünkön lévő bűnöző a keresésünkre indul, még szerencse, hogy ezekről a megmozdulásokról folyamatosan tájékoztatást kapunk. Mindenesetre ebből már kiderül, hogy nem egyszerű öldöklésről lesz szó, de szerencsére a küldetések sem erre vannak kiélezve — akad például olyan, szinte „vértelennek" mondható feladat is, ahol egy bombát kell elhelyezni a célszemély limuzinjában, szóval jobb felkészülni, hogy az eszünket többet kell használnunk, mint a Fire gombot.





A részletek

A Hitmanhez egy vadonatúj engine-t készítettek a fejlesztők, ami saját állításuk szerint az eddigi legrészletesebb környezet megjelenítését teszi lehetővé. Az előzetes anyagok képeit elnézegetve ez nem is tűnik túlzásnak, de valószínűleg ennek komoly ára lesz a hardverigény terén. 3D gyorsítás kötelező, RAM-ból lehetőleg vásároljunk fel egy tetemesebb készletet, és ha úgy érezzük, megért az idő egy gyorsabb CPU beiktatására, hát azt is tegyük most meg. Cserébe lenyűgöző látványban lesz részünk: több, mint nyolcvan aprólékosan kidolgozott karakter, teljesen élethű mozgással (hála a csontváz alapú renderelésnek), a hajuk, és a ruházatuk külön életet él — ha valaki látta már a hivatalos trailert, az tudja, hogy ez nem túlzás —, valamint húsznál is több csodálatosan modellezett és textúrázott helyszín, amelyek építészeti szempontból is megfelelnek a valóságnak — mindez akár 1600x1200 felbontásban, 32 biten. A 3D hangzás, és az interaktív zene már csak hab a tortán.

Amitől azonban egy kicsit félek, az az irányítás. Külön koordináljuk Hitman mozgását, jó néhány billentyű felhasználásával, nézőpontja viszont (illetve a fegyver célkeresztje) ettől teljesen függetlenül mozgatható, az egérrel. Ez így elsőre talán ígéretesen hangzik, de aki például már vezetett járművet a Counter Strike-ban, az tudja, hogy a két egymástól független mozgást nagyon nehéz megfelelően összehangolni, főleg, ha mondjuk éppen egy tucat jakuza támad ránk. Remélem, ezt sikerül az IO gárdájának kellőképpen kezelhetőre megvalósítani, hogy legalább ki is lehessen használni azt a sok élethűen kidolgozott mozdulatot, amire Hitman képes.

A készítők direkt felhívják a figyelmünket, hogy ez nem a valóság, csak egy teljesen digitálisan megalkotott világ. Nem a jó és a rossz közti harc, csak a túlélési ösztön fejlesztése... a profizmus illúziója.

És hogy tökéletes-e ez az illúzió? Hamarosan meglátjuk...

VargaB.

NEW LEGENDS

★ A NAPNEVŰ MANUS KALANDJAI A KÉK DÉMONNAL, MEG A NYUGDÍJJAS MESTERLÖVÉSSZEL

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Infinite Machine
Kiadó: THQ
Web: www.new-legends.com
Megjelenés: 2001. tavasz



Jött és aratott. Az idei E3-on két kitüntető címet is besöpört: a legjobb játéknak, és a legjobb külső nézetes akciójátéknak járó díjakat. Aztán, mint egy üstökös — eltűnt. Már-már azt lehetett gondolni, hogy a kecsegtető siker ellenére sok más játék-reménységhez hasonlóan elnyeli a süllyesztő. De most újra itt van, fényesen ragyog a THQ kiadó védelmező szárnyai alatt.

Ez az Infinite Machine hamarosan megjelenő játéka: a New Legends...

A gyűlölet háborúja

Volt egy nagy háború... viharok dúlták fel a Mennyországot, a Pokol Tüze hatalmas lángokat vetett alant, és a Föld véres csatatérré változott... Országok, népek, klánok, földrészek zuhantak a pusztulás iszonyú bugyraiba... Emberek, démonok, és istenek szennyezték egymással vérvonalaikat, és a világunk fajai a megújulás útjára léptek.

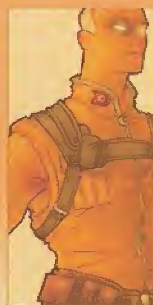


Évszázadokkal később, amikor Kína újjáépült, egy vezető, akit Roa kánnak hívtak, elhozta a békét a viszálykodó hadurak közé. Egyetlen hadvezér akadt csak, aki nem hitt az egyesülésben, és ellenszegülve a tanács akaratának, kilépett a szövetségből — ő volt Xao Gon. Serege napról-napra gyarapodott, míg végül elég erősnek érezte magát arra, hogy magához ragadja a hatalmat. De ő is csak egy tehetetlen fűszál volt a forradalom ébredező szelében.

...Így történt, hogy az oly sokat szenvedett földet újra szántani kezdték a háború rideg ekéi...

Ezzel a sztorival a New Legends akár még stratégiai játék is lehetne, de a készítők az enyhén szólva utópisztikus történetet és világot egy sokkal ember közelibb műfajba ágyazták. A program egy third person shooter lesz (a grafikai motorja az Unreal-engine jelentősen átalakított változatára épül), de jellemező rá a FPS-ek pörgős akciómenete is. Mi magunk Sun Soo-t alakítjuk, egy békés hadúr fiát, aki miután megtámadják, és lemészárolják az egész háznépét, bosszúra éhezve a háború kellős közepébe csöppen. Menet közben persze barátokra is találhatunk, akikkel vállvetve kell állni a sarat a küzdelmekben. Ezek a karakterek mind olyan egyedi figurák, akik akár egy külön játék főszereplőiként is megállnák a helyüket. Ott van mindjárt Boo, a kék színű fél-démon, akivel egy mongol börtönbeli rabságunk idején ismerkedünk meg, vagy a mesterlövész Zhang, öregedő mentorunk, vagy éppen Talos, a 170 láb hosszú sárkány, akit egy lány irányít. Ellenségeink sem holmi jött ment figurák: elsőként ott van maga Xao Gon, a különböző főellenségek pedig mind az ősi kínai kultúra öt elemét képviselik — ez mind a megjelenésükben, mind képességeikben megfigyelhető (a „levegő" pl. rendelkezik a repülés képességével).







Persze ha már akció játékról van szó, ne bagatellizáljuk el a fegyverzet kérdését sem: hősünk tizennyolc féle fegyver közül válogathat, de egyszerre csak négyet tarthat magánál. A használatuk tulajdonképpen hasonló a Heavy Metal F.A.K.K.2-ben megtapasztalthoz — két kéz, két fegyver, oszt' adj nekik... A fegyverek két fő csoportba oszthatók: lőfegyverek (géppisztoly, sörétes puska, aknavető, íj, bomba), illetve hagyományos fegyverek (kard, balta, kínai hármas bot — ez hasonló a japán nuncsakuhoz, csak hosszabbak a botjai, és rövidebbek a láncai —, Sárkány Karom — lásd Rozsomák az X-menből—, és pajzsok).

A multiplayer lehetőségről eddig még nincs semmi információ (sajnos), csak annyi, hogy a fejlesztők szerint ez lesz a legnagyobb mulatság!

A technika ördögei

Ha megnézitek a képeket, egy kicsit talán elcsodálkoztok, hogy mi módon tud egy első játékos fejlesztő-gárda ilyen gyönyörű, profin megkreált játékot létrehozni. Persze nincs ebben semmi meglepő, ha megnézzük egy kicsit alaposabban, kikből is áll az Infinite Machine csapata.

Justin Chin, aki a sztorit és a szereplők személyét megalkotta, a Jedi Knight vezető designere volt. A karakterek megjelenése Cory Allemeier, a környezet és az épületek pedig Peter Chan keze munkáját dicsérik. Aztán ott van még Che-yuang Wang vezető



做好反略战争的准备





programozó, akit a Descent, és a Jedi Knight programozójaként ismerhettünk meg, valamint a Nihilistic alapító tagja, Ray Gresko, és még jó néhányan a Nihilistic gárdából.

Mint azt már említettem, a játék grafikája az Unreal motorra épül, de az engine-en jó néhány módosítást végeztek, hogy az elképzeléseikhez igazítsák. A program tele van hatalmas szabadtéri helyszínekkel, aminek köztudottan komoly ára van a szaggatásmentes futtatás terén, de módosított motor miatt ez állítólag nem fog a frame rate rovására menni. A pályák kellőképpen összetettek lesznek, teljesen egyedi összetevőkkel — hiszen melyik játékban lehetett eddig függőhidat látni...

Lesz éjszakai helyszín is, és akár még a Tiltott városba is tehetünk egy kis kitérőt!

A karakterek nagyon aprólékosan kidolgozottak — köszönhetően az Infinite Machine saját szabadalmazott szoftveres technológiájának, amely segítségével az egyébként 2000 polygon-számú figurákat akár a még részletesebb 5000 polygonos méretre is fel lehet nagyítani. A karakterek mozdulatainak animálását is nagyon hatásosan oldották meg: a mostanában divatos csontváz-alapú modellezés helyett a 3D-s figurákat a test tengelye mentén három helyen „megtörték", úgy mint fej, törzs, és altest — így a három rész egymástól teljesen függetlenül mozgatható, ami nagyon látványosan mutat (mellesleg szép folyamatossá teszi a mozdulatokat is) pl. fordulásnál.

A fejlesztők úgy gondolták, hogy erre rátesznek még egy lapáttal: várhatóan a különböző fegyverek használatának animálása is teljesen eltérő lesz, vagyis minden támadás különbözni fog egymástól... 18 fegyver esetén ez nem kevés animációs fázis elkészítését követeli meg.





Új legenda születik?

Hosszú idő óta az egyetlen akció-játék, ami a sztorinak köszönhetően kiemelkedett a töltelékanyagok közül, számomra a Heavy Metal F.A.K.K.2 volt (a Rune-t most inkább hagyjuk, ugyanis még nem volt időm végigjátszani☺).

De nagyon úgy tűnik, hogyha technikalilag nem is, de látványvilágában, és főleg a nagyon aprólékosan kidolgozott történetvezetésben a New Legends még ezt is überelni fogja. Biztos vagyok benne, hogy nagyon is van igény a sztori-alapú, nem agyatlan gyilkolásra, mészárlásra kihegyezett játékokra. A New Legends fordulatokban gazdag történetében senki sem egyértelműen gonosz, vagy jóságos — még a fantázia szülte lények természete is egészen „emberi" —, ráadásul a sztoriba fektetett munka nem ment a megjelenítés rovására. Egyszerűen lenyűgözött — minden szempontból.

Ezt nevezem én mester munkának...

Csak jelenne már meg!

VargaB.





RUNE

RUNE



★ Volt egyszer egy Vikingia...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Human Head Studios
Kiadó: Take2
Web: www.runegame.com
Minimum: P-II 300, 64 MB RAM
Ajánlott: P-II 450, 128 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Mindig is az akciójátékok és azon belül is az FPS volt az, amit a legjobban kedveltem. Az általatok is jól ismert Quake után, a saját toplistámon a második helyezett az Unreal illetve Unreal Tournament volt. Azon persze lehetne vitázni, hogy az Unreal szebb és újabb volt, de nálam a Quake-Quake II valahogy hangulatilag sokkal jobban tudott érvényesülni. Mind a mai napig. Hazugság lenne azt állítanom, hogy egy FPS játéknak annyiban kell kimerülnie, hogy körbe-körbe hajtjuk egymást, és rakétákat pumpálunk a másik tomporába. Azonban mielőtt eme sorok olvasása után, elkezdenétek írni az anyázó leveleket kedves Q3A hívők, hozzáteszem, hogy természetesen egy FPS partiban nincs jobb a fentebb említett két játéknál (hiszen pont erre készítették őket). Azzal viszont remélem ti is egyetértetek, hogy egy szuper történetbe oltott lövöldözős játékkal szívesebben játszogattok el ha nincs lehetőség egy jó kis multiplayer-re a haverokkal. Ez csak a magánvéleményem, de szerintem a hálózati játékra kihegyezett programok Single Player része, gyakorláson kívül nem sok mindenre jó (én legalábbis gyorsan megunom őket). Az idők folyamán sokat fejlődött ez a játékstílus. Nem csak a grafikai meghajtókra gondolok, hanem a programok köré épített történetek sokszínűségére és a játékstílusok egymásba vegyítésére célzok. Eme utóbbi gondolatomat még bővebben kifejtem a későbbiekben.

A történet dióhéjban

Észak népeinek hős fiai indulnak csatába, hogy megakadályozzák ősi istenük, Odin rúnáinak pusztulását. „Az Északon született népek gyermekei sok mesét hallanak a világ végének eljöveteléről. Amikor a farkasok lenyelik a napot és a holdat, valamint a csillagokat magába szippantja az éj, a föld megremeg. Ha az istenek szembeszállnak az óriások törzsével, mind a kilenc világ megsemmisülhet (az óriások egyike a rettentő Ragnarok, aki el akarja pusztítani Odin-t és az összes embert). Minden istenek atyja Odin nagyon szerette az embereket, mosolyának napsugarával illette őket. A legelszántabb követőinek a főisten rúnákat adott, melybe belevéste saját erejének szent jelét, aztán ezeket elhelyezte az emberi világ egyik központjában, a hatalmas Midgaard-ban. A rúnákat csak a legerősebb és legbátrabb harcosok voltak képesek megvédeni a mindig ármánykodó Ragnaroktól. A harcosoknak addig kellett védenie a rúnákat, amíg a harcokban meg nem halnak, hogy aztán a valkűrök Odinhoz repítsék őket, és ott együtt próbálják meg visszatartani a szörnyű óriást. De létezik egyetlen lény, aki sosem félt a bestiától, a gonosz isten Loki (a mitológia szerint ők ketten barátok). Odin megakadályozván, hogy a gonosz Ragnarok kiszabadítsa a pokolból az ott sínylődő Loki-t, a föld mélyébe zárta az óriást, hogy az ott a sötétségben pusztuljon el. Csakis a rúnák ereje és Odin az, aki megakadályozhatja az óriást és Lokit abban, hogy a földalatti börtönből kiszabadulván elpusztítsák az isteneket és az azok által védelmezett emberi fajt."









A játék

A nálunk is országszerte kapható kártyás szerepjátékokban sajnos nem vagyok jártas, azonban mindazok, akik nálam jobban ismerik ezt a stílust, bizonyára már hallottak a Runáról. A program az azonos címet viselő kártyás szerepjáték elemeit használja, bár az igazsághoz tartozik, hogy csak a történet a karakterek valamint a stílus alapjaira igaz mindez. Abban nem vagyok biztos, hogy ez a Rúna ugyanaz-e, mint a szerepjáték, mindenesetre elég sok a hasonlóság a kettő között (ha véletlenül nem így lenne, akkor nézzétek el nekem, mert ez csak egy feltevés és biztos nem vagyok benne). Már fentebb írtam a játékstílusok összeolvadásáról és ennek a programokra gyakorolt hatásáról. A Rune az Unreal Tournament grafikai motorjára épült, ebből aztán arra következhetnénk, hogy egy FPS játékkal lesz majd dolgunk. Az igazság azonban egy kicsit bonyolultabb. Képzeljétek el az Unreal-t, amelyet összekeverünk az RPG játékok összetett történetével, egy kis mágiával és a Tomb Raider-el. Nos a Rune is pont így született. A pályák maximálisan követik a TR játékmenetéből ismert hatalmas bebarangolható területeket, kapcsolók keresgetését, és a néhol fellelhető rejtvények megoldását. A



közepén álló rúnákat. Céljuk, hogy a rúnákat elpusztítva megpróbálják kiszabadítani Ragnarokot és Loki-t, akikkel aztán szembeszállhatnak a főistennel és akár el is pusztíthatják azt.

karaktergenerálgatást és a tapasztalati pontok megszerzését természetesen kihagyták a programból, az RPG jelleg itt más módon kapott helyet. Számomra a legmegfogóbb a nagyszerű Viking történet és az ehhez kapcsolódó hamisíthatatlan hangulat volt az, melynek hatására órákig a gép előtt tespedtem. Egyszerűen nem tudtam megszabadulni az emlékeimből előtörő, legalább tíz évvel ezelőtt látott videó filmek képkockáitól, melyben Ator a tűz ura vagy Mjolnir a hatalmas viking harcos kaszabolta az ellenfeleit. Higgyétek el, a játéknak nagyon jól eltalálták a hangulatát, már a legelső pályákon rabul ejti az embert és el sem ereszti.

Főhősünk Ragnar, az ifjú Viking harcos lesz. Ragnar-t megtanították a harc összes alapelemére, de igazából még sosem ontottak vért ifjú kezei. Éppen az utolsó vizsga előtt a falu druidája (vagy szellemi vezetője), látomásában magával Odin-nal találkozik. Az istenek atyja elmondja neki, hogy kiválasztotta a harcosok közül azt, akinek odaadja a szent rúnák erejét és így ő lesz az a harcos, kinek meg kell mentenie a Midgaar-ban álló rúnaköveket a pusztulástól (Ragnarok életének kioltásával). Ennek azonban nagy ára van, ugyanis a kiválasztottnak előbb meg kell halnia ahhoz, hogy Odin rúháházhassa a hatalmát. Barátunkkal közlik, hogy férfivá érésének utolsó próbájaként keresse fel a fegyvermestert és tegye le utolsó vizsgáját, melyből már, mint igazi harcos térhet vissza. Nosza miután felhajtottunk egy korsó jóféle árpasert, el is végezhetjük ezt a nyúlfarknyi próbát, aminek végén máris jön a sürgős hívás, miszerint a sötét erőkkel barátkozó Conrack és emberei eljöttek, hogy elpusztítsák a város

Conrack ereje nem lebecsülendő, hiszen harci tapasztalata hatalmas és még a sötét erők is segítik. Az első találkozásunkkor rögtön meg is tapasztalhatjuk, ugyanis pillanatok alatt halálba küld minket és fegyvertársainkat is. De sebaj, a tenger mélyén egy hívó szóra barátunk újra visszanyeri nyamvadt életét (Thanks Odin) és immár a rúnák erejével felvértezve indulhat a veszély megszüntetésére és Conrack elnáspágolására. A játékmenet folyamatosan egy



irányba folyik, ezért attól nem kell félnünk, hogy valami hatalmas piszokság révén eltévednénk. Amit itt újításként értékelhetünk (lásd Tomb Raider) az a jó néhány helyen fellelhető, a továbbjutásunkat megnehezítő körülmények képében jelentkezik. Nem is egyszer előfordult, hogy egy-egy képernyőn tíz vagy tizenöt percbe is bele tellett mire megleltem a továbbjutáshoz szükséges utat. A pályák csodálatosan szépen kivitelezettek. Eddig ez a játék adja vissza a legélethűbben a természeti képeket. A sziklák, a mély folyóvölgyek és patakmedrek sűrűjében bolyonghatunk. Igazi fjordokban úszkálhatunk, amelyekből titkos bejáratokon át földalatti barlangokba hatolhatunk be.



Van néhány speckó dolog is, amikre jobb, ha odafigyelünk. Az energiánk, főleg a játék elején elég gyorsan fogy, már egy könnyebb ellenfél is képes rá, hogy a Valhallába repítsen minket. Mindig érdemes ellenőrizni, és ha lehetőség van rá, akkor töltögetni azt. Egy érdekes rész például az is, hogy a hideg vízben, igaz nagyon lassan, de fogy az energiánk. Ezt az energiaproblémát több fajta módon oldhatjuk meg. A természet gyermeke lévén szinte mindenhol találhatunk alacsonyabb fákat és bokrokat, melyeken már messziről észrevehetőek a szépen zöldellő (vagy pirosló) gyümölcsök. Ezekkel egy energiaegységet nyerhetünk vissza elvesztett életerőnkből. Néhol a bejárt falukban ráakadhatunk egy korsónyi sörre és ezzel már energiánk fele visszatölthető. De mivel nem vagyunk finnyásak és főleg vegetáriánusok, lehetőségünk van a földön vagy a sziklafalakon mászkáló szalamandrák (vagy gyíkok) fölfalására. Ezek elfogyasztása energiánk háromnegyed részét fedezi (vigyázzatok, mert ezek védett állatok ☺). A továbbjutásra visszatérve adnék még kétthárom tanácsot. Ha néhol véglegesen elvesznétek, és nem találjátok a továbbvezető utat, nézzétek meg nincs-e víz a közelben. Lehet, hogy a továbbjutáshoz szükséges rész épp ott, a víz alatt keresendő egy jól elrejtett hasadék vagy lyuk képében. A másik az áttörhető falak rejtélyes felbukkanása. Annyi segítségünk van a játék elején, hogy a program kiírja, ha egy ilyen mellett mennénk el, de később már nekünk kell figyelnünk, hol látunk a falakon repedéseket vagy más színű textúrát. Ezeket aztán egy jól irányzott csapással áttörve már meg is lelhetjük a rég áhított napfényt. Végül a harmadik tanácshoz szükségünk lesz a jó szemünkre is. Mindig próbáljunk meg feljutni azokra a helyekre, amikről azt gondoljuk, hogy elérhetetlenek. Előfordult ugyanis, hogy már minden lehetőséget kipróbáltam csak azt nem, ami ott volt a szemem előtt vagy százszor is elmentem mellette. Ilyen voltak egy-egy nagyobb távolság átugrása vagy felkapaszkodás egy magasabb sziklaperemre. Tehát próbálkozzunk még akkor is, ha úgy érezzük az adott távolság átugrása vagy egy távoli kiszögellés elérése, szerintünk nem megvalósítható. A próbálkozásoknál nagyszerűen használhatjuk a







gyorsmentés és gyorstöltés gombokat, mellyel szempillantás alatt kimenthető és visszatölthető az adott állás.

Fegyverzetünk négy nagy csoportból áll (és azon belül még jó sokból). Ezek a szúró-vágófegyverek (kardok, tőrök) balták, (fejszék, harci bárdok) valamint a zúzófegyverek (buzogányok, bunkók). A negyedik csoportot a harcosok másik elengedhetetlen kelléke a pajzsok és a páncélok alkotják. Fegyvereinket az ellenfeleinknél és a pályákon elrejtve szedegethetjük fel. Párszor pont egy ilyen „átugorhatatlan" helyen továbbjutva találtam meg egynéhány kemény fegyvert. Fegyvereink és páncéljaink használódnak is (újabb RPG jelleg), de ezekből szinte mindig lesz utánpótlás. A pályákon elszórtan ráakadhatunk néhány szerencsétlenül járt harcosra, akik mellet szinte mindig hever egy kard, balta vagy pajzs. Természetesen a fegyverekből a játék előrehaladtával jó néhány félét összeszedhetünk, melyek a sebzésükben és a használhatóságukban térhetnek el. Nagyon könnyen használható a bal egérgombbal ütők, jobbal pedig védek mechanizmus, ami könnyen kezelhető gyors harcmenetet tesz lehetővé. Itt említeném még meg a fegyverekhez kapcsolódó rúnák varázserejét. Ezek általában extra erős ütést, láthatatlanságot, babonázást, vagy pusztító kombókat adnak, attól függően milyen fegyvertípus van nálunk és az mennyire fejlett a saját osztályában. Ne ijedjünk, meg ha rögtön a játék elején nem tudjuk ezeket használni. Úgy a negyedik pálya környékén kapjuk meg az első rúnadarabot Odin-tól és a hozzá tartozó energiát. A rúnaenergiákat a pályákon szétszórva fellelhető energiakövek segítségével töltögethetjük. Ezek töltésénél két csoportot is megemlítenék. Az első a sima rúnakő, amely körül vékony zöld csík lebeg. Ezzel magát az energiát tölthetjük, míg a kék csíkkal ellátott kő egy újabb speciális tulajdonságot rejt magában. Harc közben a képernyő alján lévő vörös csík, folyamatosan nő. Ha ez a csík a végére ér, megkapjuk a „bloodlust-ot", mely egyfajta berserkernek is felfogható. Emberünk szeme vörös színben kezd izzani, miközben saját erejének legalább a tízszeresével támad. Ugyanezt a tulajdonságot néhol vörös színű rúnák képében, mint powerup-ot is felvehetjük. Ellenfeleink között egyaránt lesz ember, állat és hatalmas szörnyszerű kreatúra, melyeket az Északi népek mondavilága ihletett meg. Először inkábba furcsa nagy páncélba bújtatott rákokkal és különös csőlakó férgekkel és rovarokkal gyűlik meg a bajunk. Később viszont már jól képzett valaha élő viking harcosok és hatalmas jetikre emlékeztető hófehér majomszerű lények, törpék, orkoszerű lények, és goblinok ellen vehetjük fel a harcot.







A végére hagytam a hatalmas mennyiségű dicséretet. Igen dicséretről beszélek, mert a Rune minden jó szót megérdemel. Nem hiába fejlesztették a programot majdnem másfél éven át. A grafikai motor a lehető legjobban kiforrott, egyetlen panaszt sem tudok a lenyűgöző szépségű grafikára. Mind a karakterek és a környezet kidolgozása is nagyon szép és látványos lett, ahogy már említettem (és a képekből is látszik) a Rune az eddigi legszebb játék a piacon, a maga varázslatos színeivel és összhatásával. Jól láthatóan továbbfejlesztették az emberek mozgását. Nyugalmi helyzetben egy embert látunk, aki tekintetével követi a levegőben röpködő színes madarakat, hogy aztán ha később kardját előrántja a páncélja mögé kushadjon és behúzott nyakkal törjön előre. Az irányítás, szerintem azonnal megszokható és meghökkentően kézre álló. Nincs túlbonyolítva és a gombok elosztása is a lehető legegyszerűbb. Végig hangulatos interaktív zenében lehet részünk, mely mindig a kialakult helyzethez illő, csak gratulálni tudok a programozóknak. És a gépigény, amivel kapcsolatban már épp elég e-mail érkezett, miszerint a leírtak nem felelnek meg a valóságnak (vagy a leírt konfigon éppen csak eldöcög a játék). A fent megemlített gépeken futattam a programot, de megemlíteném, hogy a minimum konfigurációnál a felbontás 640x480x16 volt és a textúra minőséget sem állítottam a középső fokozat fölé. A programhoz legalább 64 MB ram szükségeltetik (és véletlenül sem 32), ennél kevesebbel csak kínszenvedés. A PII 433-450 Mhz-es processzorral és egy második generációs 3D kártyával már gond nélkül futtatható, minden megerőltetés nélkül. Végül a CD-n a RuneRPG.pdf fájlban megtalálható a Human Head jövő év első felére tervezett játékának, a Rune teljes RPG verziójának leírása, mely valószínűleg minden Baldur's Gate és Icewind Dale rajongó szívét megdobogtatja majd. Ugyanerről a témáról olvashattok a www.atlas-games.com webcímen is ahol a jövőben megjelenő játék teljes szabálykönyve, és története ugyancsak megtalálható. Zárszóként csak annyit, boldog vagyok, hogy én tesztelhettem ezt a nagyszerű hangulatú programot, amely remélem nektek is kellemes időtöltést fog jelenteni.

-Uriel-



külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Szuper viking monda Unreal köntösben, egy kis Tomb Raider-rel fűszerezve

végítélet

92%

DEEP FIGHTER

★ NAGYON-NAGYON MÉLYEN A TENGERSZINT ALATT...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Criterion Studios
Kiadó: Ubisoft
Web: www.ubisoft.com
Minimum: P233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Azt mondják róla, hogy a galaxis egyik legszebb planétája. A környező naprendszerekben élő idegeneknek legalábbis az egyik kedvence ez a kicsi kék bolygó. Minden megtalálható rajta, ami egy ideális és életre alkalmas világban meg kell, hogy legyen. Egyszerre vannak rajta száraz sivatagok és csodálatosan zöldellő őserdők (egyelőre ☹), hatalmas helyvonulatok és mély kanyonok, valamint óriási kék óceánok. Ez utóbbiak a kis égitest névadói is egyben, hiszen a többiekhez képest aprócskának számító élettérnek több mint kétharmadát víz borítja. A világűrből szinte teljesen kéknek látszik. Csodálatos klímája mellett igen gazdag és változatos állatvilágnak is otthont ad. Azonban nem minden fenékig tejfel. Az evolúció során létrejött (vagy létrehoztak) egy új, szépen fokozatosan a többi felett uralkodóvá váló fajt, az embert. Az ember először csak figyelte a környezetét és tanult. Semmit sem sietett el. Lassacskán kifejlesztett egy csomó új dolgot és technológiát, majd alig ötvenezer év alatt teljesen urává vált otthonának. Nem tisztelt többé semmit és senkit. Úgy kezdett viselkedni, mint egy vírus, amely szépen elpusztítja azt a helyet ahol él, nevezetesen a saját otthonát. Hatalmas mérgező területek és megannyi értelmetlenül elpusztított élet marad hátra, ahová egyszer betette a lábát. De saját fajtársait sem kímélte. A lehető legpusztítóbb fegyvereket vetette be csak azért, hogy önnön erejét fitogtatni tudja. Az már nem érdekli, hogy a rakás atom és biológiai fegyver teljesen elpusztítja a még meglévő élővilágot és annak életterületeit is. A másik óriási probléma a kimondhatatlanul elharapódzó környezetszennyezés. Ennek receptjét, mintha maga az ördög írta volna. Végy egy kellemes kis bolygót, ahol minden adott egy békés és boldog élethez. Teremts ide egy fajt, akit fossz meg a józanésztől és minden logikus gondolkodástól. Építtess minél több fosszilis tüzelőanyagokkal működtetett erőművet, nehogy sok legyen a tiszta levegő. Termeltesd ki azt a néhány milliárd tonna olajat, ami a földben van, aztán potom százötven év alatt segítsd az embereknek mindezt a környező atmoszférába pöffenteni. Ha véletlenül mégis születnének olyanok, akik kitalálnak egy újabb elsősorban környezet és energiakímélő technológiát, minél gyorsabban ölesd meg őket azokkal, akik az elavult régebbi rendszerekből élnek a mai napig. Legvégül pedig uszítsd az olajból meggazdagodottak ellen a környezetvédelem mellett viaskodókat, így téve fel a kialakult káosz fejére a koronát.



Ezzel a kicsit szürrealisztikus hangulatú bevezetővel is kezdődhetne a Criterion Studios új játéka a Deep Fighter. Azért valljuk meg, sok igazság van a fentebb leírt mondatokban.

Biztosan van még köztetek olyan, aki emlékszik a néhány évvel ezelőtt megjelent Subculture című programra. Hasonló dologgal van most is dolgunk azzal a kivétellel, hogy a Deep Fighter jó néhány játékstílust egyesít magában.

Vannak benne logikai feladatok, melyekkel megtornáztathatjuk az agyunkat. Egy kis stratégia vagy inkább taktikázás is került a játékba, de véletlenül se gondoljunk valami Submarine Titans fajta játékmenetre. Megemlítendő még a jó néhány akciódús rész, így a lövöldözni vágyók is meg találhatják a számításukat. Végül a program teljesen 3D-s jellegéből adódóan egyféle szimulátorként is felfoghatjuk a programot.





A történet és az előzmények

A Deep Fighter talán csak annyiban tér el, hogy az ember itt egyáltalán nem hódította meg a szárazföldet, hanem épp ellenkezőleg, az óceánok mélyén építette ki virágzó kultúráját. Az igazán érdekes az, hogy mindezt a környező élővilággal és annak életterével szoros szimbiózist kialakítva tette. Nem pusztította a környezetét, hanem dicséretes módon építeni kezdte azt. Óriási víz alatti bázisokat hozott létre, ahol a speciális körülményekhez alkalmazkodva alakította ki az életmódját. A kutatóállomásai segítségével



megfejtette a titkot, hogyan lehet a különböző természeti erőforrásokat hasznosítani. A vulkanikus eredetű tűzhányókból és lávagejzírekből hatalmas mennyiségű energiát volt képes kinyerni anélkül, hogy beavatkozott volna a természetes folyamatokba. Az idők folyamán azonban ez az energiaforrás sajnos egyre csekélyebbnek mutatkozott, és már nem volt képes megfelelő mennyiséggel ellátnia az egyre terebélyesedő kolóniákat. Az ember, fejlődő faj lévén kutatni kezdett egy új és gazdaságosabb energiahordozó iránt. Igen kitaláltátok, atomenergia! Mindezt a tenger alatti kőzetek nagyon mély rétegeiben található, gyengén radioaktív anyagban a thorium-ban találta meg. A thorium igen jól felhasználhatónak mutatkozott a megannyi teszt során. Nemcsak képes volt a természetes és nyomtalan lebomlásra, hanem egy speciális eljárás során, szinte kifogyhatatlan mértékű üzemanyagként is fel lehetett használni. Ugyanez az anyag jelentette a megoldást az emberiség másik nagy problémájára, az építőanyagokat előállító gigantikus kohók energiahiányára. Az óriási berendezések annyira nagy energiafogyasztással működtek, hogy nem jutott elég energia a kolóniák és az életfenntartó rendszerek működtetésére. Ha a kohók működtek akkor jó néhány nagyobb lakóövezet vált életveszélyesen oxigénhiányossá vagy éppen jéghideggé. Mindemellett azonban nagyon nagy szükség volt eme olvasztók, szinte folyamatos működtetésére. A természeti erők egyik legpusztítóbb képviselője, a földrengések vagy tengerrengések állandó javításokat követeltek meg a javítószemélyzettől, akiknek folyamatos utánpótlásra volt szükségük a speciális fémekből álló építőanyagokra. A már említett radioaktív anyag utánpótlását néhány nagyobb bánya felállításával oldották meg, de ezek üzemelését is nagymértékben befolyásolta a természeti erők szeszélyes működése. Talán a legnagyobb nyersanyag kifejtő léte került veszélybe, amikor egy több ezer méterre a tengerszint fölé nyúló vulkánkitörés okozott katasztrófát. A kitörés után, a tonnányi darabokban feltörő kőzet a tengerbe hullva félig megkeményedett, majd egyenesen az éppen működő bánya nyakába hullott. A becsapódó szikladarabok felbecsülhetetlen károkat okoztak, melyek kijavítása akár több hónapig is eltarthat. Márpedig a thorium utánpótlás nem apadhat el egyetlen pillanatra sem. Az emberek nem háborúztak egymással. Szinte nem is voltak fegyvereik a néhány agresszívabb tengerlakó ellen kifejlesztett riasztóberendezéseket kivéve. De gondolni kellett a jövőre is. Mi van, ha történik valami, ami dugába dönti a számításokat és felbukkan valaki, aki szeretné ha az ember eltűnne a tenger mélyéről vagy éppen az egész bolygóról. Vagy ha történik egy nagyobb katasztrófa és alternatív megoldásokat kell keresni az thórium utánpótlására, esetleg meg kell menteni a vészhelyzetbe került embereket. Kikhez fordulja-nak akkor? Katonaságra nem volt szükség, hiszen nem fenyegetett ellenség. A meglévő mentőosztagok ugyan nem voltak mindenhatóak, de a kisebb-nagyobb feladatok megoldását azért el tudták végezni. Mégis ha bekövetkezik egy nagyobb katasztrófa, még belegondolni is szörnyű hányan pusztulhatnak el a kellő segítség hiányának következtében. A fentebb említett dolgoktól való félelemben, a bajokat megelőzendő létre kellett hozni egy olyan egységet, amely minden helyzetben megállja a helyét és univerzálisan bevethető többféle védelmi, javítási, akció vagy mentőfeladatra. A meglévő tudósok egy részét átállították tehát újabb, többféle bevetésre alkalmazható és strapabíróbb tengeralattjárók és fegyverrendszerek kifejlesztésére. Ezután kiválogatták a fiatalok közül azokat, akik a kemény kiképzés során a lehető legjobban teljesítették a tesztfeladatokat, végül az erősen megszűrt emberanyagból létrehozták az új elitalakulatot. Itt lépünk ifjú kadétként mi is a történetbe.







A program

A játék legelején, mint kezdő pilóta lekerülünk a legalsó dokkállomásra, ahonnan a küldetéseinkre indulhatunk a későbbiekben. Mivel tapasztalatlanok vagyunk, ezért a lehető legkönnyebb feladatokkal bombáznak a feletteseink (gondoljuk mi). A kezdő képernyőn három lehetőség közül választhatunk. A dokk legfelső szekciójában található a briefing room, ahol a küldetéseinket és az összes ehhez tartozó információt kapjuk meg. A bevetéseket élő színészekkel leforgatott filmjelenet előz meg. Minden létező információt elmondanak és be is mutatják azokat a térképen. Csapatokban fogunk dolgozni, ezért mindenki személyre szabott feladatokat kapi. Ez tényleg újítás egy ilyen programtól. Először tájékoztatnak minket a helyzetről, majd kijelölik a csapatokat, végül egyenként mindenkinek szépen a szájába rágják a teendőket. Kedves főnökünk mélyen a szemeink közé pillant és legutoljára velünk is közli, hogy mit vár el tőlünk. Nosza ezek után ismét lekerülünk a dokkállomásra, ahol máris megjelenik egy újabb ikon a sub setup felirattal. Ide beficcenve a rendelkezésre álló tengeralattjáró csodákat pillanthat-





juk meg. Először csak egyetlen egy példánnyal vehetjük fel a harcot az ellenség és a természet erői ellen. A sub setup képernyőn belüli menü több részletből épül fel. A legelsőn a tengeralattjáró és az arra felszerelt berendezések jelennek meg szép sorban. Ha ezekre egyenként rákattintunk, mindegyikről kapunk egy kisebb információt, hogy a kiválasztott eszköz éppen mire jó. Mindenkinek nagyon ajánlom eme kis ismertetőt, mert az akciók során már automatikusan szinte reflexből kell használnunk a különböző részegységeket. A kezdetekkor csak néhány apróbb dolog lesz választható, ezek aztán később az újabb járművekkel együtt jelentősen kibővülnek. Általában egy kisebb fegyvert, két vagy három az akciókban nélkülözhetetlen berendezést, és ha mód van rá, akkor egy nagyobb pusztító hatású fegyvert vihetünk magunkkal. Majd lehidaltam amikor észrevettem, hogy a készítők gondoltak a kis gépünk szimulációjánál, a magunkkal cipelt cuccok megfelelő súlyelosztásának szükségességére. Ha például túlságosan megpakoljuk a vadászunkat akkor az nem csak pokoli módon lassú lesz, hanem a jobban megterhelt oldala felé egy kicsit elkezd húzni. Az irányításnál próbáljuk meg a meglévő cuccokat a lehető legésszerűbben elhelyezni. Ezt a következőképpen tehetjük meg. A járművünket bemutató képernyő alján lévő három mező jelzi a gép maximális sebességét, kormányozhatóságát, páncélozottságát valamint azt a mélységet, ahová még gond nélkül lemerülhetünk. Ahogy felpakoljuk a különböző cuccokat, a mezők közül a sebesség és az irányíthatóság csíkja is módosulni fog. A legelső gép üresen is elég lassú és nehezen irányítható, tehát óvakodjunk a nagy túlterheléstől. Jó néhány küldetésünk fog időre menni, éppen ezért egy lassú és túlterhelt masina nem valami jó választás. Itt megjegyzendő még a berendezések kiválasztásának fontossága is. Mi döntjük el, hogy mit akarunk magunkkal vinni. Éppen ezért ha valami nincs nálunk az éppen szükséges dolgokból, akkor megette a fene az egészet, kezdhetjük a pályát újra. Hallgassuk végig pontosan a küldetésünk ismertetését, ebből kikövetkeztethetjük, éppen mire lesz szükségünk a feladat teljesítéséhez. Ehhez ugyan szükségeltetik egy kicsi Angol tudás, de azért senki ne szomorodjon el. Ha a programot könnyű fokozaton kezdjük el, akkor a gép automatikusan kiválasztja a számunkra szükséges eszközöket, ezekkel sem kell külön bajlódnunk. A következő kis képernyőn láthatjuk aktuális csapatunkat, beosztásunkat és a küldetéseinkért kapott tapasztalati pontok mellett az esetlegesen kiérdemelt kitüntetéseket. Legalul a rangunk látható, mely keményen befolyásolja a későbbi előmenetelünket és az újabb gépek megjelenését. A tapasztalati pontok mennyisége a végrehajtott küldetéseink sikeressége mellett függ attól is, hogy milyen mértékben teljesítjük túl az akciókat. Ha mondjuk a küldetésünkben meg kell mentenünk legalább tíz embert, de mi elég ügyesek vagyunk ahhoz, hogy akár ennél többet is összeszedjünk, plusz tapasztalati pontokra tehetünk szert. A kitüntetéseket az extra gyorsan, azaz jóval a rendelkezésünkre álló időn belül végrehajtott küldetésekkel érdemelhetjük ki. Ugyanez van, ha egymagunk az átlagnál jóval nagyobb számú ellenséget tudunk likvidálni, vagy egy veszélyes küldetésből viszonylag ép bőrrel érkezünk vissza a dokkba. Külön nem kapunk értesítést a jutalomról, nekünk kell ellátogatni erre a képernyőre, ahol meglepetésként ott viríthat egy új medál vagy egy-két újabb tapasztalati pont. Ezekkel vannak összefüggésben az újabb és újabb berendezések is. Amilyen gyorsan haladunk előre, olyan hamar juthatunk újabb, keményebb fegyverzethez vagy modernebb hajókhoz és berendezésekhez. Ezek használata közül megemlíteném egynéhányat, ugyanis némelyikük működtetését nem volt könnyű elsajátítanom, bár miután rájöttem már tényleg teljesen ésszerűnek tűnt a használatuk. A feltett cuccok között, a numerikus pad plusz és mínusz gombjával lapozhatunk, majd a jobb egérgombbal kapcsolhatjuk be azokat. Rögtön itt a sima plazmafegyver, mely a lehető leggyengébb és leglassúbb pulzár osztályú fegyver. Harcra is használható ugyan, de nagyon hamar felmelegszik és akkor jó néhány másodperc kell ahhoz, hogy újra használható legyen. Ezt elsősorban a kisebb-nagyobb szikladarabok és akadályok vagy a rossz helyen lévő radioaktív anyagok eltakarítására használhatjuk. Alapból a hajóhoz jár a talaj "porszívózására" alkalmas szippantó. Ennek használatát már az első küldetésünkkor elsajátíthatjuk. A bánya lerobbanása miatt manuális módszerrel kell összegyűjtenünk a thoriumot, ennek a szippantónak a segítségével. A következő a mágneses tapadókorong, ami a nevével ellentétben nem csak a fémes anyagokat képes magához ragadni. Ennek használatát megszabja a gépünk teherbírása is. Ha túl nagy a tárgy, akkor meg sem tudjuk mozdítani azt az erősebb motor híján. Itt van még a tűszigony kilövő puska, melyet alapfelszerelésként kapjuk az összes gépünkhöz. Ennek használatát is rögtön a játék elején kipróbálhatjuk. A tűszigonyokkal a nagyobb halakat béníthatjuk meg néhány percre, majd a már említett tapadókoronggal elvontathatjuk őket a küldetésünk által kijelölt helyekre, valamint az agresszívabban viselkedő polipok és medúzák leszerelésére is ezt használhatjuk a legkönnyebben. Végül aztán a legkülönlegesebb berendezésünk a halcsalogató (jobb nevet nem tudok kitalálni). Ezt az első néhány küldetéseink után, a bázisra visszatérve kapjuk meg. A halacskák etetése és tenyésztése igen fontos a kolónia életében. Nem csak táplálékot, hanem gyógyszereket is kinyernek a halak egyes szerveiből. A kis sárga uszonyosokat egy vörösen villogó bójával megjelölt helyen szaporítják és etetik. A földrengés miatti radioaktív sugárzás miatt azonban a halacskáink megriadnak (már amelyik túléli) és elhúzzák az úszóhólyagjukat egy másik helyre, ezért a mi feladatunk lesz a visszaterelésük. Először is a térkép segítségével meg kell őket keresnünk, ezután a közelükbe érve kiválasztjuk és bekapcsoljuk a halcsalit. Ennek hatására az összes pikkelyes utánunk kezd











koslatni. Végül, ha sikeresen visszavezettük őket a bójához és kikapcsolnánk a tuti fülsértően búgó vackot a hajónkon, aktiválnunk kell a bójában elhelyezett halcsalit is. Ennek hatására halacskáink nem kezdenek el össze-vissza úszkálni, hanem szépen egyhelyben maradnak az ívóhelyen. Legvégül már csak fel kell kutatni a hím egyedeket, lebénítani a szigonnyal és elvontatni a tapadókoronggal, hogy végre megkezdődjön a szaporodás hosszú és fáradságos folyamata (nagyon lassan növekszik a halaink mennyisége). Ennyi ízelítő azt hiszem elég is az akció mentesebb feladatokból. Későbbiekben a felbukkanó shadowkineken (mélytengeri kalózok és lázadók által alkotott csürhe) már letesztelhetjük a harci tudásunkat és a jobbnál jobb fegyvereinket, a bébi aknákat, phobos torpedókat és a mélytengeri subfegyvereket.

A tájékozódás

Egészen nagyszerű, ahogy a nappalok és éjszakák változnak a játék folyamán. Éjszaka például olyan sötétség van a tenger alatt, mint az ördög se**ében. Nem olyan őrült nehéz a tájékozódás, de azért nem árt, ha mindenki tisztában van a radar és a térkép használatával, mert ezek nélkül szinte lehetetlen megfelelően tájékozódni. A TAB-bal lehívható térképen kis sárga pontok jelzik a tengerfenéken elhelyezett épületeket és ugyanitt kerül kiírásra az is, hogy a küldetéseink során mit hol találhatunk meg. Tehát. Hívjuk elő a térképet és kattintsunk arra a pontra, ahová szeretnénk eljutni. Itt meg fog jelenni egy apró rombusz alakú jelzés. Miután kikapcsoljuk a térképet, a képernyőnk közepén lévő körgyűrű mentén feltűnik egy kis háromszög alakú nyíl, amelynek a csúcsa folyamatosan a térképen kiválasztott irányba mutat. Egyszerre akár két vagy három jelzést is elhelyezhetünk a térképen, ezek különböző színekkel fognak majd megjelenni. Nekünk csak azt kell megjegyezni, hogy melyik színű nyíl éppen mit jelöl a látómezőnkben. Alaphelyzetben az első meglévő nyíl mindig a bázisunk pontos irányát jelöli. A barát, ellenség, szállítójármű vagy őrjáratok megkülönböztetését, a szimulátorokból ismeretes középen elhelyezett radarunkon végezhetjük el. Itt is a színek dominálnak. A zöld barátot, a piros ellenséget, a lila őrjáratot vagy csapattagot, míg a sárga úton lévő szállítójárművet jelöl. A későbbiek folyamán, mikor már nagyobb mélységekben kell majd harcolnunk vagy mentenünk, óriási szükség lesz a radar és a térkép megfelelő használatára. Ezeken a helyeken szinte teljes sötétség uralkodik, melyet csak néhol tör meg néhány épület vagy jelzőbója pislákoló fénye.





Összegzés

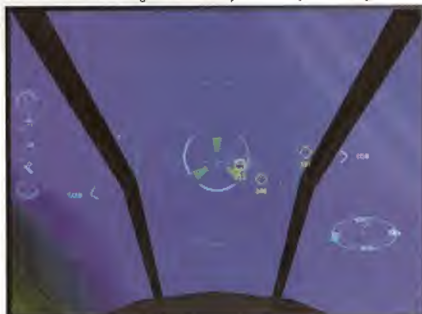
A grafika egészen egyedülállóan szép lett. Csodálatos tenger alatti világokat fedezhetünk fel megannyi különféle élőlénnyel, sokszínű apró hallal, rákokkal, cápákkal és soksok különös tengeralatti növénnyel. Színes korallzátonyok között manőverezhetünk, miközben csodálatosan törik meg a víz alá beszűrődő nap aranyszínű fénye. A zenei és hanghatások szépek és tökéletes víz alatti hatást keltenek a játékosban. A gépigény pedig egészen szerénynek mondható a mai programok legtöbbjéhez képest. Sima Pentium I-es processzorral és egy voodoo II-es képkártyával egészen tűrhetőn futtatható a játék. Az egyetlen kivétel talán a RAM mennyisége, melyből legalább 64 MB-al kell rendelkezni ahhoz, hogy szegény gépünk ne swappelje ki a lelkét.

Apróbb grafikai bugákat is felfedeztem, de ezek szinte említésre sem méltók. Valószínűleg egy nem sokára megjelenő patch javítani fogja ezeket. A multiplayer részt sajnos nem tudtam kipróbálni, ezért erről jelenleg nem tudok írni.

Végül a pozitívumok után itt van néhány általam tapasztalt hátrány. Miért van az, hogy a járművünk világítását csak multiplayerben tudjuk manuálisan ki-bekapcsolni. Ugyan a sötétségben állítólag ez automatikusan történik, de én ebből semmit sem vettem észre. Mintha egy sűrű katyvaszba kerültem volna. A lámpák világítottak, de látni nem láttam két méternél távolabbra. A játékot joystick-kal is lehet irányítani, azonban nekem sehogy sem sikerült tökéletesen bekonfigurálni azt. Vagy túl lassú vagy túl érzékeny volt az irányítás de lehet, hogy csak én éreztem úgy. Végül a színészek, akiknek csak a hangja vall a profizmusra, a játékuk már nem annyira. Mint amikor bábszínházba megy az ember. Mindenki úgy viselkedik, mintha madzagon húzogatnák. Szerintem egy jó kis tracelt intró és egy szép design-os küldetési képernyő jobb lett volna.

Mindenesetre jó a hangulat, és mint említettem, ez a program mindenből hozott magával egy kicsit. A szimulátor, stratégia és akciójáték rajongóknak is nyugodt szívvel ajánlhatom a Deep Fighter-t.

-Uriel-





külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Nemo Kapitány és a SeaQuest egy tésztába gyúrva

végítélet

82%

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2 WWII PACIFIC THEATER

★ Harcmodor ábrázolás felsőfokon

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Microsoft
Kiadó: Microsoft
Web: www.microsoft.com/games/combatfs2
Minimum: P266, 32 MB RAM
Ajánlott: P-III 500, 128 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

A II. világháború a Csendes-óceánon nagyobb kihívást jelentett a pilótáknak és gépeiknek, mint addig bármi más. Ismerve az európai légi háború történetét, ugye hihetetlenül hangzik ez az állítás? Ne sajnáld az időt, és fáradságot, olvass utána, a fenti kijelentés igazára rá fogsz jönni magad is. A program visszarepít téged ebbe a történelmi korba. Még egyszer: csak ajánlani tudom, hogy nézd át a történelemkönyvet, mert az amerikai és japán vadászok — a valóságban alkalmazott taktikáinak ismerete nagyban segíteni fognak a CFS2-ben.

A CFS2 erre lett kihegyezve, és ez által a játékélmény egy új szintjére juttat el. Annál inkább, mert a fejlesztés során többek között két olyan háborús veterán is részt vett közvetlenül a munkában, (Bob Campell és Mike Weide), akik mindketten aktív pilótái voltak 44-45-ben a haditengerészeti légierőnek, és repültek Wildcat-en a Saginaw Bay (CVE-82) repülőgép-hordozón szolgálatot teljesítve. A II. világháborús veteránok nemcsak amerikai, hanem japán oldalról is segítették a játék minden egyes részletének aprólékos kidolgozását. Külön gondot fordítottak például a motorok zúgására, vagy a rádióforgalmazás életszerűségére, hogy ezekkel is tovább fokozzák realitás érzeted. A CFS-2 egy olyan tradíció folytatása, amely immár több mint 18 éve foglalkozik repülőgép-szimulátorok készítésével.

A játékról általánosságban

Gyönyörűen renderelt csataterek és szigetek, valamint az óceán felett folynak a küzdelmek, amelyek ha nem életről és halálról szólnának, akár még gyönyörködhetnél is bennük. Csodálhatnád a történelmi valóságukban megjelenő dzsungeleket, hegyeket, és korallzátonyokat, melyek együttes megjelenése különleges hangulattal ruházza fel ezt a programot. Repülj változatos egyedi, vagy részleteiben kidolgozott történelmi küldetéseket, ahol képességeid és eltökéltséged lesznek legfőbb fegyvereid. A Csendes-óceáni hadszíntér csatáiból több is megtalálható a játékban a 42-44-ig terjedő időszakban. Használd ki az új grafikával készült missionbuildernek a lehetőségeit, hogy új és újabb küldetéseket kreálhass, vagy pedig hogy magad is híres konfliktusokat jeleníts meg a gépen, amik a játékból esetleg kimaradtak. Megunhatatlanra tervezték ezt a játékot készítői, mivel még a campaignban sem találsz két egyforma küldetés, mert valami mindig változni fog, ahányszor csak felszállsz. Bevetésekre indulhatsz a játékban többek között az Essex, az Enterprise, a Junyo, és a Hiryu anyahajókról. A leszállásod egy irányító jelző tiszt fogja segíteni a fedélzeten, — kalimpálása, segítőkész mozdulatai hihetetlen realitás érzetet adnak majd feltehetően neked is. A nagyon fanatikus óceánrepülők akár a pillanatnyi időjárási viszonyokat, valamint az előre jelzett ciklonokat is letölthetik a Microsoft szerveréről. Ez az új meteorológiai rendszer hirtelen tudja változtatni önmagát, a különböző felhő-, (be)borulás-, villámlás és további valós effekteket. A repülés dinamikája minden ember képzeletét megragadja, de keveseknek adatik meg, hogy a valóságban is megéljék ezt a csodát. Most megtapasztalhatod a repülés valódi ízét, mindezt nagyszerű gépeken, mert repülhetsz a Zérótól a Hellcat-ig valamennyi győztes fegyverrel. A küldetésekben tehát mindkét oldal előnyeit és hátrányait megtapasztalhatod:

A játékban egy 20 éves farmerfiú vagy Nebraszkából, aki egy 2000 lóerős roppant tűzerővel rendelkező géppel veszi fel a harcot a japánok ellen. Gondold csak el! Tegnap még apád rázós traktorán koptattad a farmergatyód, ma pedig ekkora csodamasinával fricskázod orron a kis ferdeszemű szamurájokat. Hát nem buli?

A másik oldalon egy veterán japán pilótát alakíthatsz, aki egy agresszív, és halálos Zerot irányít, készen arra, hogy a szamuráj ősök szellemében akár az élete feláldozásával is megvédje flottáját. Ne hidd, hogy meg lehet őt bármivel is félemlíteni! Hite szerint hősies áldozatával azonnal a Hetedik Mennyországba kerül! Neki aztán tényleg nincs veszíteni valója. Egész kiképzése arra épült,









hogy kevésbé féljen tőled, az ellenségétől, mint a mögötte álló parancsnokaitól.

Grafika

A CFS2 grafikáját az igényesség jellemzi. 3D-s tereptárgyak és repülők, a gépenként különböző, és részleteiben kidolgozott műszerfalak, élethű robbanások, fényes felvillanások, és sok más effekt hivatott kiváltani az elismerésünket. A nagyfelbontású grafikára írt terepen kidolgozott utakkal, folyókkal, tengerpartokkal, és korallzátonyokkal, találkozunk, amelyek együttes hatása igazán élővé és hihetővé varázsolják ezt a világot. (Sajnos cserében elvárja, hogy a háttérben egy erőművet üzemeltess).

Multiplayer üzemmód

Többjátékos üzemmód esetén lehetőséged lesz élő párbeszédes kapcsolatra is a társakkal, amin keresztül meg tudod beszélni a taktikát. Akár hangosan is szidhatod az ellenfeleid, de ami jóval fontosabb, kontrollálhatod a játékot a szavakban kiadott parancsaiddal az Interneten, vagy a helyi hálózaton összekapcsolt maximum 8 társaddal.

Szellemülj át, mielőtt gépbe ülsz

Tiszteld ezeket a gépeket, amikor a kezedbe kaparintod irányításukat, hiszen ezek a repülők — az amerikai és a japán flotta büszkeségei —, ezekkel történelmet írtak mindkét oldalon! Vedd őket a birtokodba, és értékeld, hogy erre most lehetőséget kapsz. A Microsoft briliáns grafikai technológiájának köszönhetően most valóban átérezheted, hogy mit, min és hogyan vállaltak azok a „szerencsés" ifjoncok annak idején. Amerikai oldalon választhatsz a P-38 Lightning, F4F-4 Wildcat, F6F-3 Hellcat, és az F4U-1A Corsair közül. Japán oldalon pedig az A6M2 Zero, A6M5



Zero, Nik2 George közül válogatva kóstolgathatod a történelem különleges zamatát.

Mondj búcsút a mának, mert ahogy felszállsz, már nem ebben a korban fogod érezni magad. Az összes új repülő kinézete és hangja sokkal jobb és realisztikusabb, mint a program elődjében, a Combat Flight Simulator 1-ben volt.

Cselekedetednek súlya van

Minden egyes cselekedetednek a későbbiekben valós következményei lesznek, mert ha például elve-



szíted a kísérőd egy csatában, a következő csóka, akit a helyére vezényelnek, már nem biztos, hogy ugyanazokkal a képességekkel bír, amiket titkon reméltél tomporod védelmezőjétől. A küldetések szerkezete egy szétágazó fa szerkezetéhez hasonlítanak. Ha rossz ágon kezded el a mászást, akár már az elején megpecsételheted sorsodat. Tudd, érezd át már az elején, hogy egy véresen komoly háborúba cseppensz, amelyet meg kell



próbálnod túlélni a lehető legkevesebb kísérőt veszítve, teljesítve a kitűzött feladatokat, lehetőleg minél több kitüntetést begyűjtve, és akkor a sors jutalmaként fokozatosan egyre jobb gépeken repülhetsz tovább. És ez utóbbit vedd nagyon komolyan. Hiszen az életed függhet fegyvered erősségén, de alapvetően nem az ölés öröme az, amely miatt vállalod nap, mint nap az életveszélyt, és ami miatt könnyed vállrándítással intézed el magadban, hogy az igaz ügy védelme közben akár a fűbe is haraphatsz. Te igenis élvezed, hogy olyan vasmadarakat adnak alád parancsnokaid, amelyek a kor technikai színvonalának csúcsát képviselik. Ezért repültek őseid, és ezért fognak repülni akár a legmostohább körülményeket is vállalva kései utódaid. Légy vele tisztában, hogy ha a fentebb felsorolt feladatok végrehajtásában rendre kudarcot vallasz, akkor könyörtelenül megfosztanak ezektől a játékszereidtől, és el fognak zavarni, na nem haza, hanem az aknataposók közé...

Küldetések

A küldetésekbe tíz különböző történelmi ponton léphetsz be.

Tapasztald meg a háborút mindkét oldalról! Nagyon gyorsan meg fogod érteni abszurditását, és örülni fogsz, hogy manapság csak játékok témájaként találkozol vele.

Ismerd a repülőgépedet

Minden repülőgépnek megvannak az erősségei, és a gyenge pontjai. Ismerd meg ezeket, úgy a saját-, mint az ellenség gépén, mert ezek rengetegszer lesznek segítségedre abban, hogy egy felhő széléről ne kelljen végignézned, amint kedvesed zokogva elsirat. Légy tisztában azzal, hogy: mitől, és hogyan következik be az „átesés", és ha már nyakadon a baj, azt hogyan védheted ki, mi az a küszöb, ami alatt jobb, ha a gépedet pánikszerűen elhagyod. Tudd, hogy



a sebesség a pilóta barátja, de ez még nem a hangsebesség kora, ha túlzásba viszed, a géped apró darabokra szakad. Csak a kantinban lehet hiánycikk egy dugóhúzó, a levegőben jobb, ha messzire elhajítod, mert téged fog behúzni egy olyan csőbe, amelyből csak szerencsével menekülhetsz. Végül azon se lepődj meg, ha a gépágyúd produkálni fog időnként furcsaságokat. Bár nekem csak egyszer mutatta be rejtett képességét, amikor külsőnézetben gyönyörködtem a tüzelés közbeni hüvelyesőben. Szóval nem árt tisztában lenned a dolgokkal, és a repülők tulajdonságait is alaposan nézd át a Planes fejezetnél.

És mert fentebb azt írtam, hogy ebben a programban harcmodor ábrázolással találkoztam felsőfokon, valamint a CFS2 a harci taktika szimulátora, ezért most részletesebben foglalkozom a taktikai elemekkel. Előre felhívom rá a figyelmet, hogy a következőkben leírtak nem általánosságokban adnak tanácsokat, hanem minden egyes leírt szónak köze van a CFS2-höz:

Egylépéssel az ellenfeled előtt

Észrevenni a célpontot, és gyorsan manőverezni a 3D-s környezetben nagyon nehéz. De ez az, ami megkülönbözteti a vadászrepülő hősi halott jelöltet a vadászrepülő ásztól. Hiába vagy jó pilóta, sőt légi lövész, ha képtelen vagy az ellenfeled mozgását követni. Ezt tudják a CFS2 készítői is, ezért a virtuális cockpit mellé, a Joy-ról és a billentyűzetről is tudod vezérelni a fejmozgásod, hogy biztonsággal követhesd az ellenfeleid.



Egy jó vadászpilóta a sakkozókhoz hasonlóan mindig egy- vagy több lépéssel előre gondolkodik. Ha lassan reagálsz az ellenfeled manővereire, csak idő kérdése, hogy mikor: fél-, vagy háromnegyed percen belül fognak-e lelőni. Ha folyamatosan tudod követni az eseményeket, és azonnal reagálsz mindenre, akkor valószínűleg te fogod uralni a helyzetet, és előbb-utóbb a fogyatkozó ellenség létszámából következtethetsz rá, — ez a nap nem az övék volt, hanem a tiéd...

Használd ki a meglepetés erejét

Amikor hátulról, és alulról támadsz, az ellenfeled nem lát téged. Ha viszont felülről jössz, és onnan csapsz le, a nagyobb sebesség lesz az előnyödre. Amikor felzárkózol, vagyis utoléred ellenfeled, használd ki az ellenség holtpontjait, hogy előnybe kerülj. Törj ki a felhőből, támadj a nap felől, és lődd le mielőtt még észbe kaphatna, véletlenül sem szabad esélyt adnod neki! Felejtsd el, amit a Vörös Báróról akár már tőlem is hallottál, elmúlt a lovagias úriemberek kora!

Tetszik, nem tetszik: „Vagy ő, vagy én..."

Magasság és sebesség

A „kisrókák" barátja, amennyiben a pilóták annak nevezik magukat. Sokszor azonban éppen a féktelen sebesség ragad el benünket, és sodor a bajba. Ha túl gyorsan repülsz, húzd hátra a botot, és egyből lelassulsz. Na nemcsak azért, mert húz vissza a gravitáció, hanem közben azért okosan visszavetted már a gázkart, és ha lenne, kinyomtad volna azóta a fékszárnyakat is. Azonban légy óvatos, mert függőleges mozgás közben könnyebben észrevesznek az ellenfelek, és ha a sebességed nagyon lecsökken, akkor mint védtelen szappanbuborékra, az ellenség röhögve fogja rajtad légilövész gyakorlatát végrehajtani. Ha túl lassú vagy, akkor adj gázt és nyomd a földnek géped orrát, mert így pörgetheted fel leggyorsabban a sebességmérőd mutatóját, (amennyiben nincs túl közel a föld!).



Kisebb ívben és lassabban

Ha egy biciklivel a sarkon próbálsz befordulni, akkor igyekszel minél kisebb íven bevenni azt a kanyart, de ehhez már gyakorlatból tudod, nem túl kedvező a nagy sebesség. Ugyanez a helyzet a repülőgépednél is. Nagy sebességnél megnő a fordulási sugarad, (és a sarkadban lihegő kis tetű is könnyebben befog) ráadásul a sebességed is rohamosan veszíteni fogod. Minden repülőgépnek megvan az optimális „leggyorsabb fordulási" sebessége, amin a lehető legkedvezőbben fordul. Egy „közepes" sebességen közlekedő repülőgép fordulékonyabb lesz tehát, mint egy „csúcson" száguldozó gép. A nagysebességnél erőteljesebben fellépő nehézkedési erőkről már nem is beszélve.



Támadási pozíciók

Megtámadni egy ellenséges repülőgépet elölről, vagy hátulról a célszerű, mert jóval könnyebb lesz céloznod és lelőnöd, amikor a közelébe érsz. Más helyzetből támadni jóval összetettebb, komplikáltabb és lőszerpazarló feladat. Koordinálnod kell a rövid sorozataidat úgy, hogy az elécélzás hatására tulajdonképpen belerohanjon a lövedékeidbe. Logikus a magyarázata és ne lepődj meg nagyon, amikor a lövedékeid látszólag lefelé kicsúsznak alád, amikor fordulóban tüzelsz. Az előretartás mértékét csak érezni lehet, és a legjobbak sajátossága, hogy megfelelő hatékonysággal tudják alkalmazni. A kellő közelségből leadott sorozataid lesznek lőszertakarékosak. Ez azonban értelmét veszti, amikor oldalról próbálod megközelíteni az ellenfeled. A lőszer felesleges pazarlása különösen veszélyes lehet, amikor ellenséges terület felett repülsz. Az esélytelenek magányában védtelen kacsának lenni egy kacsavadászaton, rémálommal felérő „élmény".



Szabad-e „visszavonulót" fújnod?

Menekülőre venni a figurát, amikor az ellenfeled már lőtávolon belülre ért, csak arra jó, hogy rövidebb úton csináljon majmot belőled. Ez a történet nem a félelem hiányáról, sokkal inkább a félelem leküzdéséről szól. Félelmed nem a gyávaságod jele: inkább az életösztön figyelmeztetése, hogy vigyázz! A lényeg: a megkezdett támadást félbeszakítani öngyilkossággal felérő mutatvány, bizonytalankodásod a halál mágnese lesz!

A japánok taktikája

Puritán egyszerűséggel megfogalmazva: a magassági fölényből indí-



tott meglepetésszerű támadásokat és a szűk fordulókra termett Zerok által kialakított lőhelyzeteket részesítik előnyben.

A légiharc öt szakasza

1.) **Észlelés**: fedezd fel az ellenséget, mielőtt ő talál meg téged, és juss előnyhöz. „A legtöbb lelőtt pilóta nem is látta mészárosát, akitől megkapta a kegyelemdöfést".

2.) **Felzárkózás**: ha már észrevetted, akkor próbálj a lehető legközelebb férkőzni hozzá a pontos célzás érdekében, de azért nem kell neki beköszönni...

3.) **Támadás**: amikor már elég közel értél, lődd le. Ha túl korán tüzelsz, akkor pazarlod a lőszered, és még figyelmezteted is jöveteledre. Ne felejtsd el, hogy a fegyvereid nem mozgathatóak, ezért a célzást az egész repülőgéped hossztengelyével végzed. Ha nem tudtad eltalálni, akkor manővereznéd kell.

4.) **Manőverezés**: a közel légi harc a pilóta képességeinek igazi tesztje, ahol minden ellenfél olyan pozíciót igyekszik felvenni, ahonnan lőni tud. Sok amatőr játékos hiszi azt, hogy ez az egyetlen fajtája a légicsatának. A veteránok elmondhatják, hogy ahányszor csak lehet, ők elkerülték a manőverező légi harcot.

5.) **Elszakadás, szökés**: növeld a távolságot az ellenfél és közted, vagyis kiszállsz a harcból. Elfogyhat a lőszered, ütköztél, vagy találatot kaptál és sérültél, hányingered van a gyomrodba toluló rengeteg vértől szóval ezer okod lehet rá. Egyet ne felejts, azért mert te meguntad, még nem fogja ezt más is tudomásul venni. Ugyan olyan veszélyek leselkednek rád, mintha a pályán maradt játékos lennél!

Az első légi csatád

A lehető legjobb szituáció az első próbálkozásoknál, amikor magassági fölényből indítva felülről, és hátulról támadod meg ellenfeled. Ha az első rácsapásod sikertelen, a második próbálkozást már biztosan hátrányból fogod indítani, és még az sem kizárt, hogy erre már alkalmad sem lesz. A Close Combat-ban mesterévé válhatsz ezeknek a taktikáknak, amelyek mind részét képezik majd a saját trükkös kis repertoárodnak. Minél többet repülsz, annál jobban ki fog alakulni a saját stílusod. Amikor



a kedvenc taktikádat tudod ellenfeledre erőltetni, akkor könnyebben eljuthatsz a győzelemig. Csata közben törekedj elérni azt a helyzetet, amiből a legjobban neked fekvő pozíciókból „szívathatod" ellenfeled. Ha szemtől szemben támadsz, akkor arra is számíts, hogy össze is ütközhettek (japánok ellen ez nem is olyan váratlan...) vagy rengeteg találatot is bekaphatsz. Fontos azonban, hogy sohase térj ki az ellenfeled elől, mert aki előbb feladja, az veszít!

Légi támadás közben nagyon fontos a magasság, bár nem ez a legfontosabb, mégis, ha alacsonyan vagy nem tudsz elegendő sebességet gyűjteni, vagy hátrányosabb helyzetből veszed fel a harcot. Az



is nagyon fontos, hogy figyelj oda, mikor változtatsz a magasságodon, miközben cserkészel. Harcolni egy ellenfél ellen, aki a magasságát veszíti, igen könnyű. Ha olyannal harcolsz, akinek megfelelő a magassága, és fordulékony, akkor ez már jóval izzasztóbb mutatványnak ígérkezik. Ha észlelsz egy ellenséget, vagy egy bajbajutott társadon szeretnél segíteni, legyen az eszedbe vésve, hogy a magasságod mindig fontosabb, mint a tüzes szív.



Visszatámadás

Ha megtámad egy ellenséges gép, valamilyen kedvező pozícióból, akkor (hacsak nem gyengébb a gépe, vagy a lovasa), onnantól kezdve nagyon nehéz lesz átvenned a kezdeményezést. Ha az ellenség mondjuk felülről, és a hátad mögül akar leszedni, a legjobb módszer a kifordulás, vagy a magasságod változtatása pont azelőtt a pillanat előtt, mielőtt ellenfeled lőtávolba érne, és tüzet nyithatna. Ha az ellenfél egy magasságban és mögötted van, ne erőltesd a harcérintkezést, próbálkozz a kitéréssel. Ha nagy a magasságkülönbség köztetek, akkor csak úgy tudsz támadni, ha közben emelkedsz is. Ezzel automatikusan kopik a sebességed is ami eleve hátrányos helyzetet teremt, tehát alulról lehetőleg csak a hátába támadj. Könnyen előfordulhat viszont, hogy ezáltal távolodni fog tőled. Miközben felzárkózol, az általa leírt kanyarokat le/át is vághatod, ezáltal is csökkentve a kettőtök között lévő távolságot.

Hogyan rázd le azt, aki közvetlen közelről üldöz

Az első, hogy kikerülj a célkeresztjéből, és maximális teljesítménnyel próbálj elkanyarodni, vagy akár magasság vesztés árán is elmenekülni előle. Az egyvonalban történő manővereket igyekezd kerülni. Szokatlan akrobatikus manőverekkel is elérhetsz némi hatást, ilyenkor használd aktívan az oldalkormányt, amely módosíthatja a klasszikus műrepülés figuráit, és megzavarhatja az ellenfeled. Ezen kívül próbálj meg minél szűkebb fordulókat venni.

És most a főszerkesztőt agyon fogom ütni, amiért egy ilyen programra csak ennyi helyet engedélyezett! A személyes véleményem röviden. Csúcs ez a program, bár a képregény stílusú menük és átvezetők (tudom! a bakák között akkortájt igen népszerűek voltak, és feltehetően a kor hangulatát volt hivatott megidézni) nálam nem nagyon jöttek be. A másik az irányíthatóság: A Flight Simulátor sorozatra olyannyira jellemző „addig pörgök, míg ellen nem kormányzol" számomra (még ha így a reális, akkor is!) ellenszenves, és megszokhatatlan! Légiharc közben arra vesztegetni a drága tizedmásodperceket, hogy ne legyek levegőben pörgő gólya k@ki, megmérgezi még a legjobb játék örömélményét is. Sajnos!

Sz.JVC.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

„Pörgő góly@ k@ki @ levegőben"

végítélet

89%

PACIFIC WARRIORS

★ A CFS2 PILÓTÁINAK SZABADIDŐJÁTÉKA

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: InterActive Vision
Kiadó: Virgin
Web: www.iavision.com/pw
Minimum: P133, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 333, 128 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: LAN, Internet





A mennyire igénybe veszi játékosát az előző oldalakon bemutatott Combat Flight Simulator-2, annyira könnyed és önfeledt szórakozást kínál a Pacific Warrior.

A témaválasztást illetően a két program akár testvérpár is lehetne, ugyanakkor a megvalósításukhoz egészen más utakon jutottak el a fejlesztők. A PW egyszerű lövöldözős játék, amelyben ugyan repülőgépek a főszereplők, mégsem lehetne a legjobb szándékkal sem a szimulátor programok népes táborához sorolni. Önfeledt szárnyalása a Crimson Skies hangulatát idézi, bár attól a technikai kivitelezése jóval szerényebb, mégsem lehet ezt hibaként felróni neki. A legnagyobb erénye, hogy nem akar többnek látszani, mint ami: ahogy az alcímben is megfogalmaztam, a CFS-2 pilótái minden bizonnyal szívesen játszottak volna vele annak idején, amennyiben a rendelkezésükre állt volna már hasonló játékautomata.

A Pacific Warriors tehát, egy második világháborús „aircombat" játék, melynek központjában a 3D-s akcióközpontú küldetéseket találod. Számtalan ellenséggel találkozol a levegőben és a földön egyaránt, miközben különböző típusú vadászgépekkel repülsz. Egy kezdetleges radar vezetí utad küldetésről-küldetésre, ahol egyre vadabb ellenségek támadnak rád. A játék a könnyű irányíthatósága, és a szórakoztató akciói miatt formálhat magának jogot arra, hogy a népszerűségi listákon szerepelhessen. A PW-t akár azzal is jellemezhetem, hogy modern 3D-s verziója az egykori jó öreg shoot'em up játékoknak. Helyszín: a Csendes-óceáni szigetvilág, szereplők: az amerikai és japán erők, ahol téged az amerikai csapatba osztottak fixen, az átigazolás lehetősége kizárt.





Szerkezet

A játékot 5 témakörre (történelmi háttér keret) osztották, ahol a témakörök mindegyike 5 nehézségi fokozaton játszható. Minden szintet további küldetésekre osztottak. A szintek közötti váltás előtt mintegy „záróvizsgaként" meg kell küzdened az adott szakasz „főellenségeivel".

Menet közben a játékos — amennyiben szükségét érzi —, igénybe vehet egy olyan üzemmódot, amely gépét automatikusan visszaviszi a kijelölt légtérbe, ha a gépe túl messzire távolodott. Ilyenkor az ellenség felé fordul gépmadarad, és a fő célpontok is láthatóvá válnak.

Témakörök

Mindegyik témának sajátos kinézete, ill. hangulata van.

„Sunshine Ride": Ez a kezdők szintje, könnyű missziókkal, mint pl. légiharc, bázisok támadása, hajók felderítése.

„Channel Raid": Itt alacsony magasságon kell repülnöd egy hidroplánnal, apró szigetek között, és a legnagyobb kihívást a navigáció jelenti, valamint az, hogy elkerüld a földön található objektumokat.



„Dark Night Fight": Ezek a küldetések a tündöklő narancssárga nap lebukó fényében kezdődnek és éjszaka, a hold sápadt világánál folytatódnak. A feladatod, hogy elkerüld az ellenség kereső fényeit, majd kötelékben támadd a hajókat és a titkos földi bázisokat a szigeteken.

„Foggy Death": Ez a szint, különböző sűrűségű ködöt fog tartalmazni, és egy kétmotoros vadással kell repülnöd. Elsődleges feladatod a földi bázisok pusztítása, valamint a rád támadó vadászok ellen is meg kell, hogy védd magad.

„Thunder-storm Attack": Az időjárási minimum határán játszódó történetek. Rossz időben kezdődő, és nagy, villámlásoktól kísért viharban véget érő küldetések sorozata. A felhők fölött menedéket kereső ellenséges vadászokra és bombázókra kell rájuk hoznod a frászt.



További tulajdonságok

Gyors 3D-s grafika, amely támogatja a 3D-s gyorsítókat, a DirectX 5-ös vagy annak későbbi verziói alatt. Vannak benne elsődleges, másodlagos és kitalált fegyverrendszerek. Ezek tartalmaznak rakétákat, bombákat,





torpedókat és egyéb fegyvereket. Plusz energiák, és extra felszerelések is összegyűjthetők a küldetések alatt, úgymint egészség, extra élet, lőszerek, páncélok, és sok más, amelyet a lelőtt ellenségek hagynak hátra. Több tucat ellenséges gép: japán vadászok, bombázók, kamikazék, anyahajók, tengeralattjárók, csatacirkálók, kamionok, légelhárító ágyúk, tankok, léggömbzárak, rakétakilövők, és még ki győzné felsorolni, hogy mi minden más vonul fel a játék arzenáljában. Járulékként teljes térképet is találsz még a Csendes-óceáni szigetekről beleértve az utakat, falvakat, japán bázisokat, erdőket, hegyeket és sok-sok mást. Könnyen kezelhető billentyűzet és Joystick teszi számodra élvezetessé az irányítást, ami garantálja számodra, hogy nem kell magad pörgő gólyaürülőknek (CFS-2!) érezned a levegőben. 3D-s sztereó hangrendszer, érzékelteti számodra a távolságot és a doppler effektet. Az atmoszférához és történelemhez igazodó zenéket, mint pl. a tábori zenekarok zenéje, és más háborús témájú dalok imádni fogod, és reggel suliba menet azon kapod majd magad, hogy ezeket fütyürészed.

Ellenséges típusok

— Vadászok: mindenféle típussal találkozhatsz, és rövidesen tapasztalod, hogy típusonként saját támadási formációjuk és a szokásaik vannak. A vadászok támadásai és formációi rendre szétesnek, ha megzavarod őket. Az ellenséges vadászok nagy része még kezdő, ritkán találkozhatsz ászokkal.

— Bombázók: nagyobbak és lassabbak, mint a vadászok viszont sokkal erőteljesebben védekeznek. Rendszeresen tömör kötelékekben repülnek, és ezt soha nem bontják meg azért,



hogy visszatámadjanak téged. Ezt felettébb okosan átengedik a kísérővadászoknak.

— Csatahajók: a tenger fémóriásai, erősen páncélozottak, és mindenféle méretű és típusú ágyúból okádják rád a tüzet. A sima gépágyú nem sok kárt tesz bennük, de egy bomba vagy torpedó már el is süllyesztheti őket.

— Anyahajók: ezek jelentenek számodra igazi veszélyt, ugyanis gyakorlatilag végtelen számú repülőt tud ellened küldeni, és még a légelhárítása is igen erős. Szerencsére a páncélzatuk gyengébb, mint a csatahajóké, és könnyebben sebezhető torpedóval is.

— Tengeralattjárók: jól rejtett vadászok a tenger alatt. Gyakran feljönnek levegőért, és egyedül ilyenkor van esélyed elkapni őket. Bombák rakéták és torpedók lehetnek a kivégzés eszközei.

— Ágyúk: ezek vagy bunkerekből vagy egy talapzatról lőnek rád. Sok fajtájuk van, a közös, hogy könnyen felfedezhetők, és sajnos nagy távolságból képesek leszedni téged.

— Tankok: páncélozott mobil ágyúk. Gyakran csoportban közlekednek, és különösen veszélyesek, amennyiben a tornyok gépágyúval is fel vannak szerelve.

A játék menete folyamán apróbb meglepetésekkel találkozhatsz. A szemből támadó japán vadászokkal vigyázz, mert pillanatokon belül ütközhetsz frontálisan. Ne gondold azonban, hogy amennyiben előre figyelsz, hátulról nem érhet kamikaze támadás. A legbiztatóbb küldetésem úszott el egy önfeláldozó kis japcsi hőstette miatt.

Amikor megkaptam az első parancsot a repülőgép-hordozón történő landolásra, majdnem hátast dobtam, hiszen se kiengedhető futóművem, sem pedig horog, vagy egyéb fékező rendszerem, amivel a fedélzeten meg tudnék állni. Nem baj, a parancs az parancs, irány a nyílt vizek, kerestem az anyahajóm. Érdekes délibáb tűnt fel a távolban, gyűrűkkel körülvéve tündöklött a célul kitűzött hajó.

Aztán a közelébe érve kapcsoltam, hogy a gyűrűkön átrepülve tudom elérni a fedélzetet. És valóban! Gyors helyzetfelismerésemnek köszönhetően (he-he-he) a legelső próbálkozásom is siker koronázta, olybá vették, hogy a landolásom sikeresen végrehajtatott.

Sz.JVC.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

summa summarum

Önfeledt szárnyalás könnyed szórakozással párosítva

végitélet

85%





PANZER GENERAL III SCORCHED EARTH

★ Régi játék új köntösben – a keleti fronton

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: SSG
Kiadó: Mattel Interactive
Web: www.panzergeneral3.com
Minimum: P233, 64 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

A tavalyi évben kiadott nagysikerű Panzer General sorozat újabb, ezúttal már teljes 3D-be öltöztetett epizódjából sokak legnagyobb sajnálatára teljesen hiányzott az orosz sztyeppék hadjáratainak újrajátszási lehetősége. A PG szerelmesei bizonyára végigjátszották az előző részt az, Assaultot, és az abban lévő hibák miatt némileg csökkent a lelkesedésük a sorozat iránt, de a fejlesztők valószínűleg hallgattak a bírálatokra, és a legnagyobb hibát kijavították, vagyis ismét bele lehet izzadni a küldetések sikeres végrehajtásába.

Az első és legfontosabb tanácsom, hogy az ajánlott minimum konfiguráció nélkül ne is próbálkozzatok a játékkal, mert nem fog elindulni. Helyesbítek el fog indulni, de a harctérre már nem lehet kijutni, ugyanis a grafikai motornak valóban szüksége van a 3D gyorsításra és a 8MB videó memóriára. (tapasztaltam). Sajnos a videó memória éhséget nem lehet csökkenteni, mivel a játék grafikai tulajdonságai nem állíthatóak.

A főmenü a jól megszokott felépítésű, innen választhatjuk ki, hogy egy híressé vált hadjáratot, (New Scenario) vagy az egész keleti hadműveletet (New Champain) játsszuk végig, illetve egy kitalált szituációt (Battle Generator) állítunk be. Itt találjuk a hálózati játék (Multi player) lehetőséget, és az oktató (Tutorial) pályákat.

Először minden esetben a főhadiszálláson találjuk magunkat. Itt lehetőségünk van összeválogatni a vezényletünk alá tartozó tisztek közül azokat, akik az első vonalban fognak harcolni, és kiválogathatjuk az irányításuk alá kerülő csapatokat. Nagyon lényeges, hogy a tisztek vezénylése alá a képzettségüknek leginkább megfelelő csapatot osszuk be, mivel azokat vezetve lehet őket legeredményesebben használni. Mindezt persze rábízhatjuk a gépre is és akkor egyetlen gombnyomásra készen áll a támadó erő a gép szerint legideálisabb összeállításban.

A játék irányítása roppant egyszerű, csak néhány dolog az, amire érdemes külön odafigyelni. Először is folyamatosan figyelemmel kell kísérni az egységek lehetséges lépésszámát, és a legkevesebbel rendelkezőkhöz igazítani a többiek mozgását, hogy ne szakadjon szét nagyon az arcvonal. Arra különösen vigyázzatok, hogy az üzemanyag és a lőszer itt valóban kifogy, a feltöltés pedig, egy lépéspontba kerül, de erre külön ki kell adni a parancsot. Érdemes kihasználni, az elit és a veterán alakulatok speciális képességeit, (pl. álcázás, célzott lövés, mélyebb fedezékásás) mert nagyban befolyásolja az ütőképességet. Ha kilőnek egy csapatot, és van még a főhadiszálláson hadrendbe állítható tiszt, ajánlatos a kör elején felszerelni egy újabb egységet, és késedelem nélkül bevonni a hadjáratba. Sokszor nem esik az elsődleges cél útvonalába, de a stratégiai térképen bonuszként megjelölt városokat célszerű elfoglalni, mert minden esetben egy újabb parancsnok érkezik jutalomképpen a főhadiszállásra. A jó képességű parancsnokokat soha ne hagyjátok veszni, legyen mindig elég lépéstartalék a visszavonulásukhoz vagy a cseréjükhöz, mert ha kilövik az egységüket, őket is elveszítitek, és ebben a játékban nem egyre jobban felszerelt csapatokat fogtok kapni, hanem a tisztek képességei javulnak, minden egyes megnyert ütközettel. Ez abban nyilvánul meg, hogy körönként mennyi parancsot tudnak kiadni, mennyire pontosan lőnek, milyen extra képességeik vannak. A tisztek persze nem maguktól fognak fejlődni. A megnyert hadművelet végén, a főhadiszálláson neked magadnak kell kiválasztani a parancsnokaid közül, hogy kiknek a mellére biggyeszted oda, illetve hogyan osztod szét a küldetésért kapott plecsni mennyiséget. Természetesen, ahogy nő egy tiszt kitüntetéseinek a száma, a katonái annál ütőképesebbek, annál több parancsot tudnak egy körben végrehajtani. Kezdéskor a csapatok a parancsnokuk kitüntetéseinek számától függően különböző mennyiségű helyet foglalnak el a hadszíntéren. Viszont a rendelkezésre álló hely, ahová leteheted őket, szigorúan meg van szabva. Az egységek alaphelyzetben egy helyet foglalnak el, (négy kitüntetésig) de a fejlettebb csapatok már kettő (öt-hét plecsni) esetleg három helyet (nyolc plecsni felett) is igényelnek, és az ideális támadóerő összeválogatásakor bizony el kell dönteni, hogy erősebb fejlettebb csapatokból kevesebbet, vagy a gyengébbekből többet állítunk csatarendbe.

Az egységek irányítása nagyon egyszerű, rájuk klikkelve megjelenik a térképen a lehetséges mozgásuk helye, és odakattintva szépen elkezdenek masírozni. Aki nem kíváncsi a mozgás animációkra (kikapcsolni nem lehet), az kettőt kattintson az egérrel és egy lépéssel a helyére kerül a csapat.

A „Battle Generator” menüpont alatt érdekes dolgokat lehet találni. Berlin, Bécs, Budapest, Varsó, Leningrád, Moszkva, és ezen kívül még ötvenkilenc térkép közül lehet kiválasztani a leendő hadjárat













helyét. Be lehet állítani kettőtől négyig a csapatok számát, az Amerikai, Brit, Német, és az Orosz egységek közül választva. Mi határozhatjuk meg, hogy a háború melyik évében vagyunk 1939-1945-ig egészen hónap nap pontossággal, valamint az időjárást is. A csapatok jellemzőin is éppúgy módosíthatunk (Például, a parancsnokok száma, a tudás szintjük, a harci technika választéka, a lőszer mennyiség, és a csapatok erőssége), mint azon, hogy a győzelmet hány körön belül kell elérni (5-25). Kissé lefagyott azonban az arcomról a mosoly, miután beállítottam, hogy az USA hadserege fogja lerohanni a Budapestet védő oroszokat, és nem találtam a tovább gombot, csak a megtervezett hadjáratot tudtam elmenteni. Beletelt kis időbe, mire rájöttem, hogy az így generált pályát, a „Play Scenario" menüből lehet betölteni. Hogy ez miért pont így logikus, a fejlesztők biztos jobban tudják.

A „Play Scenario" menüpont alatt összesen húsz, előre beállított hadjárat közül választhatunk, és fele-fele arányban oszlik meg, hogy melyik oldalt irányítjuk. Ezekről a hadműveletekről mindegyikről elmondható, hogy meglehetősen követi a kor jellemzőit, ami a csatarendbe állítható eszközök választékán és a parancsnokok tudásszintjén látszik a legjobban, hiszen egy 1939-ben lezajlott hadjáratban ne várjunk öreg veteránokat, és olyan harckocsikat, vagy lövegeket, amit csak a háború vége felé állítottak hadrendbe. Bármelyiket is választva nem egy könnyű sétagaloppban lesz részünk. Alaposan elő kell venni a stratégiai érzékünket, és jól megfontolni minden lépést. Tehát amit az előző részben olyan sokan nehezményeztek, hogy túl könnyűek a küldetések, a fejlesztők alaposan helyre tették.









A „New Champain" indításakor négy híres parancsnok közül választhatunk. Ők négy különböző hadjáratot fognak vezetni (7-16 küldetés) Az első mindjárt Zsukov marsall, akit hírből mi is jól ismerhetünk, mivel ő vezette a II világháborúban a Magyarországot elfoglaló orosz erőket. A németek oldalán ismét találkozhatunk Guderian tábornokkal, és felbukkan két viszonylag ismeretlen parancsnok, az orosz Ivan Konev és a német Eric von Manstein. Ha eldöntöttük melyik tábornok által vezetett hadjárattal kezdünk, ugyanúgy, mint a „scenario" módban, némileg módosíthatunk az erőviszonyokon, de ez jelentősen nem fogja befolyásolni a küldetések lefolyását.

A multiplayert választva, helyi hálózaton, vagy interneten keresztül kapcsolhatunk össze 2-4 gépet. A hálózatban a játék megkeresi a futó játékot, az Interneten keresztül pedig az IP címet kell megadni, ahová csatlakozni akarunk.

Természetesen mindkét esetben mi is indíthatunk szerverként játékot, amihez mások csatlakozhatnak, de itt csak nyolc előre elkészített pálya, illetve a „Battle Generator"-ban általunk kitalált hadjáratok közül választhatunk.

Mindezt egy gyönyörűen és élethűen elkészített térképszerű de valódi 3D-ben pompázó terepen nézhetjük végig. A játék közben a térképet forgathatjuk, változtathatjuk a nézőpont szögét, és közelíthetünk vagy távolíthatunk a csapatainkhoz.

A hadjáratok alatt, az évszaktól függően esik a hó, vagy az eső, villámlik és dörög az ég, vagy verőfényes napsütés van. A felvonultatott technikai arzenált látva legtöbbször rájuk közelítettem, és úgy gyönyörködtem bennük, mivel olyan részletesen lettek kidolgozva, hogy még a rájuk festett felségjeleket is meg lehet különböztetni. Menet közben a harckocsik lánctalpai és a kocsik kerekei felverik a port, ha találat éri őket a páncélon szikrázik a lövedék, és nagyobb sérülés esetén elkezdenek füstölni, majd az eléggé leharcolt eszközök lángba is borulnak, megsemmisítő találat esetén pedig nagy robbanással megsemmisülnek, egy krátert hagyva maguk után.

A repülőgépek egy éles kanyarral ráfordulnak a célra, a fegyverüknek látszik a torkolattüze, és ha lelövik őket, mint egy lángoló meteor úgy csapódnak a földbe.

A játék valóban úgy néz ki, mintha egy terepasztalon makettekkel játszanánk, és a méretarányok is körülbelül olyanok. A terepviszonyok, sőt az időjárás is valóban befolyásolják a csapatok mozgását, mivel ha az úton mozgatjuk őket, sokkal messzebbre jutnak egy kör alatt, mint egy hegyen keresztül, és tavasszal a felázott talajon minden egység kevesebbet tud lépni, mint a téli keményre fagyott sztyeppén.

A hangokról is csak azt tudom elmondani, hogy remekül visszaadják a hangulatot az előrenyomuló harckocsiknak csikorog a lánctalpa, a becsapódó lövedékek koppannak a páncélon, ha a gyalogságot éri nagyobb találat felnyögnek a katonák, a zuhanó bombázóknak hallani a hátborzongató sivítását.

Clemi

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Igényesen kidolgozott stratégia, nem csak rajongóknak!

végítélet

80%





CLOSE COMBAT V INVASION NORMANDY

★ Álcázz, tervezz, támadj!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: SSG
Kiadó: Mattel Interactive
Web: www.closecombat.com
Minimum: P200, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

A II. világháború eseményeit feldolgozó és erről méltán híressé vált SSG a Close Combat sorozat legújabb részében Francia földön, a normandiai félszigeten vívhatjuk újra a véres ütközeteket a német csapatok ellen.

A sorozat ismerői már megszokhatták, hogy itt nem hadosztályokkal kell akár több kilométer széles frontvonalon mozogni, hanem felülnézetből kell néhány géppuskást, lövészt, aknavetőst és harckocsit irányítani, bokorról-bokorra, házról-házra, akár méteres pontossággal mozgatni. Nem az ezred és hadosztályparancsnokok, hanem Brayen őrmester és a raja kapja a parancsot. Itt valóban számít az egyes katona, lényeges a harci moráljuk és a tapasztalatuk. Lényeges, hogy a parancsnokuk a közelükben legyen, és nem mindegy, hogy mikor küldjük őket előre a tűzvonalba, mikor engedjük meg nekik, hogy onnan kijöjjenek. Szóval vérbeli stratégia, ahol nem a nyersanyag és az energiatermelés, hanem az egyes katona a legfontosabb. Mindez első hallásra kissé bonyolult feladatnak ígérkezhet, de egy kis gyakorlással hamar bele lehet jönni.



A játék megkezdése előtt finomíthatunk kicsit a játékmeneten, mivel elég részletesen beállíthatjuk a realisztikát. Módosíthatjuk a katonák tapasztalati szintjét, (újonctól veteránig) meghatározhatjuk, hogy látható legyen-e az összes ellenséges katona, vagy csak a látótávolságban lévők, a védelemben lévő csapatok kezdeményezzenek-e harcot, rendelkezésre álljon-e minden információ az ellenségről, és a katonák mindig engedelmeskedjenek-e nekünk. Ezeket a funkciókat persze mindkét oldalra külön-külön is beállíthatjuk. Eldönthetjük ezen kívül, hogy mikor legyen vége egy ütközetnek, például ha a csapatoknak túlságosan lecsökken a harci szelleme, bizonyos idő eltelte vagy a stratégiai pontok elfoglalása után.

A játékban négyféle „Champain" hatféle „Operations" és negyvennégy „Battles" közül választhatunk. A fejlesztők, 60 óra tiszta játékidőt ígérnek, de tanúsíthatom, hogy a CC5-ben rejlő játékidő ennél nagyságrendekkel több.



A nekünk szimpatikus ütközet, vagy hadművelet kiválasztása után kijelölhetjük, hogy melyik század kapjon légi és tüzérségi támogatást, majd következik a szakaszok összeállítása, amit az ezred rendelkezésre álló egységeiből válogathatunk ki. Két támadó és a támogató szakaszt kell összeállítani, szakaszonként öt rajjal. Ezután kikerülünk a konkrét összecsapás helyére, ahol a gép tetszőlegesen elhelyezi a katonáinkat a saját csapataink által ellenőrzött területen belül. Mindenképpen ajánlatos ezen módosítani, és a rajokat úgy elhelyezni, hogy a lehető legvédettebb és stratégiailag a legjobb helyen legyenek. Ekkor még nem láthatjuk, merre helyezkedik el az ellenség, úgyhogy a folytatásra kattintva kemény meglepetésben lehet részünk. Volt néha benne részem nekem is, de volt az ellenségnek is, amikor úgy szétpakoltam a csapataimat, hogy a birka tüzérek csak az üres mezőt bombázták, és mire felocsúdtak, hogy a géppuskásaim kereszt tüzében vannak, már rendesen megtizedeltem a soraikat. Mindenestre indulás után az opciókban célszerű azonnal a játéksebességet minimumra állítani, (amíg felmérjük a helyzetet) mert ezzel drámai eseményeket előzhetünk meg.

A rajoknak a parancsokat a jobb egérgombbal rájuk kattintva adhatjuk ki, ami lehet lassú vagy gyors mozgás, lopakodás egy kijelölt helyre (shift lenyomásával speciális útvonalat követve), a célpont kijelölése, támadás lesből, védelem, vagy álcázó ködgránát dobása. A legjobb taktikának támadáskor a lopakodást találtam, hiszen akkor nem rohantak ész nélkül a kijelölt helyre, és ha meglátták az ellenséget, azonnal elkezdték őket lőni. Persze ha észreveszik ellenfeleiket, mindenképp lőnek maguktól is, de nem mindegy hogy csak akkor, amikor a raj felét már lekaszálták, vagy kellő távolságból tüzelőállást felvéve. Védelemben pedig olyan frappáns kis









csapdákat állítottam, hogy nem győztek fejvesztve menekülni a kereszttűzemből a megzavarodott és pánikba esett németek. Na persze az enyémek között is előfordult, hogy egy raj a parancsnoka elvesztése után pánikba esett, és fittyet hányva mindenféle utasításomnak, fejvesztve menekült a szélrózsa minden irányába, kiváló célpontul szolgálva az ellenség lövészeinek.

Ha kijelöltünk a szektorba légi vagy tüzérségi támogatást, a nekünk legmegfelelőbb időpontban kérhetjük a főhadiszállástól, a célpont megjelölésével. A tüzérségi zárótűz, vagy a saját aknavetőink sorozata meglehetősen hatékony, különösen a beásott, vagy az egy helyben álló erők ellen, de a légi csapás inkább csak látványos, mintsem lenne valami eredménye.

A harctéren, folyamatosan figyelemmel kísérhetjük akár egyenként is a katonák állapotát (F7), milyen a harci moráljuk, van-e már sebesülésük, mennyi lőszerük van, mennyire fáradtak. A csökkent harci morálú állományt, vagy akiknek fogytán a lőszerük (piros lesz a színük), célszerű időben kivonni a tűzvonalból, és kis pihenés után visszaküldeni őket. A fáradt pánikba esett katonák pontatlanul lőnek, pocsékolják a lőszert, és az ellenség lövészei gyorsan lekaszálják őket. Ha viszont időben hátravonjuk a rajt, és kicsit hagyjuk őket pihenni, ismét jól fognak célozni, és kisebb a valószínűsége, hogy a veszteséglista gyarapodni fog velük. A következő ütközetben, bizony jobb egy veterán harcedzett egységekkel harcolni, mint az újoncokkal. Tehát elő a stratégiai tudással, és próbáljátok meg magatokat egy okos parancsnok bőrébe beleképzelni, akinek nem csak az a fontos, hogy minden áron elérje a kitűzött célt, hanem fontosak neki a katonái is, mert tudja, hogy a győzelmet nekik köszönheti.

Készíthetünk saját küldetés sorozatot, de akár át is szerkeszthetjük a már meglévő csatákat, hadjáratokat. Ehhez a normandiai félsziget áll rendelkezésünkre, ahol összesen 46 helyszín közül válogathatunk. Ebben van gyártelep, kisváros, erődökkel teli partszakasz, fás bokros mező, szétbombázott repülőtér. A küldetések összeállításához, a szövetséges csapatok oldalán 16 gyalogsági, 8 légi deszant, és 3 speciális század, a németek oldalán 18 gyalogsági, 3 légi deszant, és 6 speciális század közül válogathatjuk ki, az összecsapó egységeket. A kiválasztott csapat összetételét megnézhetjük, de azon itt változtatni nem lehet. Beállíthatjuk mindkét oldalra, hogy legyen-e utánpótlás, az teljes vagy limitált legyen, kiválaszthatjuk, hogy legyen-e tüzérségi és légi támogatás vagy mindkettő, valamint az időjárást. Ezután nincs más dolgunk, mint elmenteni, mivel az így elkészített küldetéseket a „Play Game" menüpont alatt tudjuk majd betölteni.

Ha a „Multiplayer" lehetőséget választjátok, az Interneten, vagy a helyi hálózatban lehet összekötni két gépet, vagy az „Mplayer" szerverén keresni valakit, akivel összemérhetitek tudásotokat.

A játék grafikája már-már tökéletes, teljes felülnézetű de mégis 3D-ben pompázik a táj, minden olyan részletesen kidolgozott mintha egy repülőről néznénk le az alattunk zajló eseményekre. A szektorokban a program megjegyzi az előző összecsapásokat, így ha ott újból harcra kerül a sor, a kilőtt harckocsikat, szétlőtt lövegeket, ugyanott találjuk, ahol azok megsemmisültek, a lebombázott szétlőtt épületek is ugyanolyan romosak. A harc közben látható füstbombák ködfüggönye, a robbanások látványa már-már filmszerűen élethű. A hangokról is csak csupa jót tudok elmondani, hiszen minden fegyvernek más a hangja, a katonák rádión közlik, hogy a kapott parancsot végrehajtották, vagy mi akadályozza őket ebben, sőt ha elég közel vagyunk az ellenséghez, még az ő kiabálásukat is hallhatjuk. Ha úgy állítjuk be, akkor a német csapatok katonái németül beszélnek. A becsapódó harckocsi lövedéknek más a hangja, mint az aknák robbanásának, és a találatot kapott katona feljajdul. Tehát minden apró részletre odafigyeltek a fejlesztők, amik egy játék hangulatát jelentősen javíthatják, vagy éppen ronthatják.

Összefoglalva, minden stratégának csak ajánlani tudom ezt a legújabb remekművet. Maratoni küzdelmekben és remek szórakozásban lehet részetek sok-sok órán keresztül.

Clemi





külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Garantáltan hosszú játékidő

végítélet

85%

THE OUTFORCE

★ Messze-messze, egy távoli galaxisban...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: O3 Games
Kiadó: PAN Interactive
Web: www.3do.com
Minimum: P233, 64 MB RAM
Ajánlott: P-III 500, 128 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

A flotta parancsnoka kilépve a térkapun rémülten nézett körül. A hely, ahová megérkeztek a hosszú útjuk után, egyáltalán nem hasonlított arra, amire számítottak. De hisz ott van a föld, a galaxis legszebben ragyogó bolygója, és mégis valami szokatlant érzett. Azt tudja, hogy mióta elhagyták ezt a naprendszert, a földön nagy ütemben megindult az építkezés az űrben, sorra épültek az űrállomások, az erőművek, a feldolgozó üzemek, az űrhajó gyárak. Igen itt van minden, de valami nem stimmel. Megvan! Hisz itt minden kihalt, az éterben csak a kísérteties csend, az épületeken sehol egy világító fénypont, ami életre utalna. De vajon mi történhetett? Ha téged is érdekel, most itt az alkalom, hogy átkutasd a területet, és rendet csinálj a föld körül.



Új évezred, új játékok, új helyszínek. Nincs ez másképp a stratégiai játékok piacán sem. A Svéd O3 Games, betörni készül a RTS-ek piacára, és az új évezrednek megfelelően ő is új helyszint választott, kilépett a csillagközi térbe. A semmi licence, semmi koppintás, a saját O3D névre keresztelt grafikai motor, önállóan tervezett és merőben szokatlan űrbéli táj, kicsit szokatlan játékmenet, teljesen újszerű fegyverek és épületek. Mindezek együttesen teszik érdekessé, a kissé már elcsépelt, és mégis töretlen népszerűségnek örvendő játékstílus legújabb képviselőjét, amiről most szó lesz.

Ha a fejlesztők által ajánlott konfigurációval rendelkeztek, nyugodtan feltehetitek a gépetekre akár a minimális telepítéssel is, ugyanis a játék igénye valóban akkora, mint amekkorát ajánlanak. A grafikai beállításoknál korrektül a gép erőforrásához lehet igazítani a felbontást, a színmélységet, a textúrák részletességét. A hangbeállításoknál a zene és az effektek kikapcsolhatók és állítható a hangerejük. Az interface menüpont alatt, ki-be kapcsolhatjuk az alapvető kontroller típust, a csoportos kijelölést, beállíthatjuk a játék és a scrollozás sebességét. A multiplayer beállításoknál a modem sebességét, és a szerver régióját választhatjuk ki, valamint a szerver és a kliens sebességét állíthatjuk. Egy dologról azonban elfelejtkeztek a fejlesztők. Mégpedig a kezelő gombokról leírni, hogy melyik mire való. Sem a leírásban, sem a játékban, sehol nem esik egy szó sem arról, hogy melyik parancsot milyen billentyűvel lehet kiadni. Marad tehát a kézikönyv lapozgatása. A menüpontok között találunk egy oktató részt is, de ebben csak a kezdéshez legalapvetőbb teendőkre tanít meg a program. De nincs is szükség bővebb oktatásra, ugyanis a játék legérdekesebb újítása, épp abban rejlik, hogy menet közben tanít meg játszani. Ezt úgy oldották meg, hogy a küldetések nehézsége lineárisan emelkedik, a kezdeti néhány felhúzható bázis fajtát és a legyártható hajó típusokat, minden küldetésben újabbak követnek, lépésről lépésre megismertetve, hogy mit mire lehet használni.



De kezdjünk el inkább játszani kicsit. A „Single player" módot választva egy nem összefüggő küldetés sorozatot kell végigjátszanunk. Mivel ez a játék is egy RTS, mindenki a szokásos receptet várja, hogy építgess, fejlessz, gyűjtsd a nyersanyagot, és termelj energiát, majd ha elég nagy a sereged, tisztítsd meg a területet az idegenektől. Na ez majdnem stimmel is, azzal a kis különbséggel, hogy fejleszteni nem kell, mivel a technikai fejlettségi szintünk, pályáról pályára automatikusan nő, és a feladat nem az ellenség elpusztítása, hanem többnyire el kell tőlük valamit lopni és elvinni a bázisunkra, vagy nekünk kell valamit elszállítanunk a pálya egy adott pontjára. Jóllehet ahhoz, hogy hozzáférjünk az ellopandó berendezéshez, és azt sértetlenül haza tudjuk vinni, vagy eljussunk a kijelölt területre, rendesen meg kell a szektort tisztítani. A berendezések elszállításához külön vontatóhajót kell küldeni, rácsatlakoztatni a cuccra és hajrá. Na itt majdnem leestem a székemről, úgy röhögtem. Az nem elég, hogy egy kötéllel vontatják ezek a szerencsétlenek a zsákmányukat, a kötél még nyúlik is, és ha megállnak, vagy kanyarodnak, a terhük a tehetetlenségtől megy tovább egyenesen. Hiába vagyunk a feneketlen űrben, képesek beleakadni bármibe, ami az útjukba akad. Kész kabaré!

A galaxis, ahol a történet játszódik, egy elpusztult civilizáció maradványaival van tele. Mindenfelé roncsok, használhatatlan űrállomások különféle szerkezetek, kő és fémtörmelék, mindez egy hatalmas labirintusnak berendezve. Ezek között a roncsok között kell a helyes utat megtalálni a vontatókkal, és a hajóinkkal. A pályákon tökéletesen megoldották, hogy érezzük, az űrben vagyunk és nincs gravitáció. Minden épület valóságban is lebeg, és ha nagy erejű találat éri képes odébb csúszni, vagy a vontató hajókkal el lehet vontatni bármit a







helyéről, legalábbis azokat, amiket mi vagy az ellenfelünk épített.

A játékban három náció, a Human, a Gobin és a Crion űrhajóhada küzd egymás ellen. Mi minden esetben a Human oldalon állunk, és pályánként változik, hogy melyik néppel kerülünk szembe. A küldetések során, mint ahogy azt már említettem, a feladatok egyre nehezednek, de ezt úgy oldották meg, hogy a szemben álló csapatoknak van egyre komolyabb fegyverzete, egyre nagyobb és ütőképesebb űrhajók bukkannak fel. Az első néhány pályát játszi könnyedséggel leküzdöttem, mindössze egy viszonylag tűrhető védelmet kellett a bázis köré építenem, majd néhány csatahajóval módszeresen megtisztítani a területet. A fejlesztők az első három-négy küldetést gyakorlásnak szánták, ugyanis az ötödik pályán megjelentek az egy szinttel fejlettebb hajók, de nem csak nálam, hanem az ellenségnél is. Ettől kezdve véresen komolyan kellett venni a védelem kiépítését, és a támadó erők összeállítását, ugyanis az ellenségnek mindig erősebb hajói és nagyobb tűzereje volt. Még az a szerencse, hogy nem az volt az elsődleges céljuk, hogy a bázisomat szétlőjék, hanem a sajátjuk védelme. Igaz elvétve megjelentek, hogy bosszantsanak, de soha nem akkora erővel, amivel ne bírtam volna el. A mesterséges intelligenciát nem találták el valami tökéletesen, mivel a vadászok és a csatahajók, csak a közvetlen közelükben lévő célpontokra támadtak. Ha átosont néhány hajó mellettük, még véletlenül sem vettek üldözőbe egyet se, és ha bejutottak a bázisra ott nyugodtan garázdálkodhattak. Még szerencse, hogy a komputer kellemes női hangon folyamatosan tájékoztatott az eseményekről. Ezen kívül volt az arzenálban olyan hajóm is, ami félpercenként tudott egy rakétát kilőni, és ha rájuk rontott néhány ellenséges vadász, bénán tűrték, hogy szétlőjék őket, anélkül hogy akár egyszer is visszalőttek volna.



A Skirmish módban tizenöt előre berendezett küldetés közül lehet tetszőlegesen választani, de itt minden pályán a maximális technikai fejlettségi szintről indulunk, és ezeken a pályákon nincs semmi más dolgunk, csak minden ellenséges erőt elpusztítani.

A multiplayer lehetőséget kiválasztva, játszhatunk a helyi hálózatban, vagy az interneten, egy játékszerverre kapcsolódva, és mindkét esetben mi is indíthatunk új játékot, pályának pedig itt is ugyanannak a tizenöt pályának az egyikét állíthatjuk be, amikkel a skirmish módban találkoztunk.

Az irányítás az ilyen játékokban megszokott módon egérrel és billentyűkkel történik. A képernyő jobb oldalán az épületekben gyártható egységeket választhatjuk ki, a baloldalon a hajóknak kiadható parancsok vannak felsorolva, alul pedig az éppen kiválasztott egység tulajdonságait láthatjuk. Gyakorlatilag minden menüben kiválasztható parancsot billentyűzetről is kiadhatjuk, de mint már ezt is említettem, erről leírást a programon belül sehol nem találtam.

A megjelenítés teljesen háromdimenziós. A nézőpontot forgathatjuk, dönthetjük a kurzormozgató billentyűkkel, és közelíthetjük, vagy távolíthatjuk az insert és a delete gombokkal vagy az egér görgőjével.

A hangokról sokat elmondani nem lehet. Minden küldetés alatt más kellemes nyugtató zene hallható, „nőnemű" komputer folyamatosan tájékoztat az eseményekről, a hajók parancsnokai nyugtázzák a kapott feladatot, a különféle fegyvereknek robbanásoknak más-más a hangja. Mindez együttesen kellemes alaphangulatot ad a játékhoz.

A svéd fiúk, egy kellemes és kellőképpen izgalmas, de nem túl nehéz játékmenetű RTS-el szálltak versenybe a vevők kegyeiért. Ennek a stílusnak a rajongói, bizonyára kellemesen izgalmas órákat fognak a monitor előtt tölteni. Akik még nem játszottak ilyen stílusú játékkal, nyugodtan próbálják ki, nem fogja a kedvüket elvenni a küldetések nehézsége rögtön az elején. Indulás előtt részletes eligazítást kapunk arról, hogy mi a küldetés célja, de ha menet közben elfelejtettük volna, bármikor újra megnézhetjük. A feladatok nem túl bonyolultak, bár a hangulat kedvéért jó hosszú eligazítást kapunk.



Clemi

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Egy kicsit más, mint a hasonló játékok – pont ez teszi érdekessé

végitélet

80%

WIZARDS & WARRIORS

★ Kezdetben vala a Káosz... Aztán jöve Mr. Bradley, és látá, hogy ez rossz...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Heuristic Park
Kiadó: Activision
Web: www.activision.com
Minimum: P-II 233, 64 MB RAM
Ajánlott: P-II 400, 128 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

Na de ki az a D.W.Bradley? — vetődik fel a kérdés azokban, akik valami szerencsétlen sorsfordulat okán megfosztattak az egyik legnépszerűbb, s bizony legnagyobb múltra visszatekintő RPG-eposz behatóbb ismeretétől. A jó öreg Wizardry — merthogy róla van szó — hét epizódon keresztül sokkolta a rajongókat s az aggódó szülőket, D.W.Bradleyről pedig elég csak annyit tudni, hogy az ő irányítása alatt készült el az eposz legutóbbi három darabja. Diablo „eljövetelekor" — azaz négy évvel ezelőtt — Mr.Bradley elérkezettnek látta az időt, hogy merőben új projectbe fogjon. A Swords & Sorcery munkacímet viselő fejlesztés szép lassan elnyerte végleges arculatát, s új nevet kapott — ez idő szerint pedig azon munkálkodik, hogy elhitesse az RPG őrültekkel: D.W.Bradley pontosan tudja, mitől döglik a — monitor előtt heteket az egyszeri szerepjátékos.

Egy kard

Egyszer volt, holt nem volt, volt egyszer egy Cet Ude D'wa Kahn nevű gonosz fáraó, aki a gonosz fáraók jó szokása szerint úgy határozott, uralma alá hajtja a Világot. Ez irányú elhatározása olyannyira megrémítette a Jókat, hogy sietősen a fáraó nyakára is uszítottak egy Anephas nevű félistent azzal az utasítással, hogy verjen belé egy kis jó modort. Gigászi csata vette kezdetét az Égben, a legendák tanúsága szerint Anephas kiontott vére vörös esőként áztatta Gael Serran földjeit — ám a Jók dicső hatalmassága egy — minden bizonnyal ultratápos — varázslat segítségével megállította a fáraót, valamint magát is: a spell hatására ugyanis mindketten jótékony álomba szenderültek, s igen valószínűnek tűnt, hogy jó darabig fel sem ébrednek.

Ezen ponton csatlakozik a sztoriba egy G'Ezzered Ra nevű fickó, aki egy, a múltban őt ért sérelem okán — lich-csé változtatta őt a fáraó, hehe — érkezik revansot venni. Hamar be kell látnia azonban, hogy némileg jobb befektetés lett volna kipucolni valami törpbányát, s beköltözni — lévén ügyködésének egyetlen érdemi eredménye, hogy Anephas teste atomjaira hullik, s ily módon az álomvarázs is megtörik.





A dilettáns G'Ezzered Ra további sorsa nem ismeretes — bár tippjeim lennének — az mindenesetre bizonyos, hogy az új életre ébredt Cet minden eddiginél vérfagyasztóbb kacagások közepette fog tervei megvalósításába, s Anephas halála után immár nem maradt senki és semmi, ami vagy aki megállíthatná.

Ha csak nem a — hatásszünet — Mavin Kard.

Az Elf Háborúk végnapjain szárnyra kelt monda szerint egy D'Soto nevű dicső lovag zúzta porrá a Guork seregeket a roppant Mavin segedelmével, így már csak ezen körülmény ismeretében is valószínűsíthető, hogy a kardot nem feltétlenül kell holmiféle kovácsoltvasakhoz hasonlítani.

A Mavin az egyetlen, mi keresztül húzhatja Cet számításait — persze azt senki sem tudja, ez idő szerint merre is leledzik az ereklye.

Egy csendes tavaszi éjjelen Garreth, Valeia bölcse nyit be hozzánk, s felveti a zseniális ötletet: „Te Géza! Holnap reggel szedj össze pár embert a fogadóban, s keressétek meg a Mavint!"

Erre pedig hősünk mi mást is mondhatna, minthogy: „Hát a számból vetted ki a szót, Garreth apó!"

A nyomában hat gyanús alakkal

A kezdetek kezdetén két választásunk van: vagy bemegyünk szépen a fogadóba s összeállítjuk a partyt, vagy bőszen kattintgatunk a többi létesítményre egészen addig, míg be nem látjuk, hogy hiába tesszük.

Lévén a Wizards & Warriors karakterrendszere kapásból felrúg mindenféle jól (?) bevált koncepciót, így mélyebben elemezzük a kérdést, mint tettük azt múltkori üdvöskénkkel.

Fajokból — melyeket a program klánokként definiál — nem kevesebb, mint tíz választásunk van.

Az ember, elf, törp, illetve gnóm kitételek talán senkit sem lepnek meg különösebben, ám a maradékot elnézve már az első körben nyilvánvalóvá válik: Mr.Bradley nem egy szívbajos figura.

Fontos megjegyezni, hogy minden egyes faj jutalékokat kap, illetve büntetéseket szenved el az alaptulajdonságokat illetően — az ember az egyetlen kivétel, mely faj nem élvez sem előnyöket, s hátrányokkal sem kell számolnia.

Nézzük csak:

Lizzord: Gyíkemberszerű képződmény. Hallatlanul gyorsak s szívósak, bonus trait-jük — ezekről később bővebben — a Snakeskin.

Oomphaz: Igen sajátos létforma valahol a humanoid és az elefánt között. Először csak döbbenten meredtem a monitorra, majd sietősen megalkottam egy Babar nevű varázstudót:-)

Az oomphazok igen fejlett intelligenciájukról, valamint legendás lomhaságukról híresek. A páncélokat nem igen kedvelik, lévén némileg szorítaná azt a kecses derekukat, bonus trait-jük pedig a Mana Seed.

Whiskah: Tigris beütéssel megáldott/vert egyedek, az mindenesetre tény, hogy páratlan agilitásuk valamint ügyességük révén remek addíció válhat belőlük. Bonus trait: Night Vision.

Pixie: Kénytelen leszek szubjektív lenni, s maximálisan elhatárolódni az idióta Pixie-ktől, akik nem elég, hogy valószínűtlen frekvenciákon sápítoznak, de a Dodge bonus trait okán még el is szaltózgatnak az őket jobb létre szenderíteni hivatott csapások elől.

Bűvös eredetüknek köszönhetően ettől függetlenül kitűnő mágus válhat belőlük. (No hiszen...)

Gourk: Ők a program büszkeségei, a derék vadkanemberek. Könnyebb átugrani, mint körbefutni szerű felépítésük révén ők testesítik meg a hangosan röfögve előrechargoló „izekre szedlek" eszmeiség hallatlan báját. Fájdalom, de



alapintelligenciájuk erősen tart az alsóbb vonalához, ám ezt kompenzálandó szaglásuk olyannyira kifejlett, hogy mindegyikőjüket megdobják egy Bloodscent bonus traittel.

Ratling: Patkánypacák. Ügyességük s agilitásuk szintén páratlan, ám ha ez nem lenne elég, még az eszük is a helyén van. A Gael Serran többi klánja rendszerint egyik kezével az erszényéhez, míg másikkal a kardja markolatához kap, ha konfrontálódik egy ratlinggel. Mert mit ad Isten: inkább tolvajként, mint a gyógyításra felesküdött szent lélekként próbálnak érvényesülni. Bonus Trait: Gold Digger.

A sztandard fajokkal járó traiteket mindenki tekintse meglepetésnek.

Generálni jó

A nyolc alaptulajdonságot igen bölcsen két csoportra osztották: mentális, illetve fizikai jellemzőkre.

Ezen jellemzők maximális alapértéke furcsamód az AD&D bűvös 18-asa, ám az egyes tulajdonságokat a szintlépések alkalmával belátásunk szerint tunningolhatjuk az ilyenkor kapott ability pointoknak köszönhetően. Ez a koncepció, érzésem szerint sokkal inkább életszerű, elvégre mégiscsak igen kiakasztó, hogy elvi síkon ugyanannyi egy gólemeket porrázúzó, huszadik szintű AD&D harcos ereje, mint mikor első szinten vagdalkozott egy fakarddal két jókötésű szalmabáb ellen.

A nyolc alaptulajdonság közül csak azokat emelném ki, melyek szerepe első pillantásra nem feltétlenül egyértelmű, ezek pedig:

Sprituality: Mágusok ill. papok vitális jellemzője, lévén a program ennek alapján határozza meg a maximális manapontokat, valamint azt is, hogy egy adott spell ellövése után milyen gyorsan termelődnek ezek újra.

Fortitude: Amolyan egészségértékszerű madár, mégis fontos kiemelnünk, hiszen ezen érték függvényében kapjuk a sok finom HP bonust a szintlépésekkor.

Will: Egyfajta pszichikai jellemző, mely leginkább a varázslatok szintjén érezteti jótékony, avagy kártékony hatását. A magas akaraterővel rendelkező hérosz nyilván nagyobb eséllyel bűvöl el egy gyanútlan útonállót, mint egy félszeg varázstanonc, aki eleve abból indul ki, hogy: „Ááá, az én spellemet úgyis lerezisztálja..." :-)

A tulajdonságok meghatározása után könnyed „képzettségezősdi" következik. Kezdetben csupán három skillpointot kapunk, így érdemes egy adott területre szakosodni. A hozzáférhető képzettségek között szabadon oszthatjuk el a majdani szintlépésekkor kapott skillpointokat egy igen jól átgondolt képzettségrendszer jegyében. A karakter számára aktuálisan hozzáférhető, ám általa még ismeretlen skill bizony szomorúan időzik nulladik szinten, ám a skillpointok ráfordításával ezen szinteket egyre magasabbra tornázhatjuk. A program számtalan képzettséget ismer, s ami a legnagyszerűbb: bizonyos skillek automatikusan fejlődnek, elég csupán használni azokat, míg egyes speciális képzettségeket csak egy mester útmutatásai alapján sajátíthatunk el, illetve fejleszhetünk tovább. (Ld. később)

Mindenki válogasson s fejlesszgessen hát belátása szerint, majd gondolja szépen újra zseniális stratégiáját, miután lecsapkodták az első tölgyfa tövében:-)





Kasztok és a Habatortán

Az első megdöbbenés akkor éri az emberfiát, mikor csalódottan konstatálja: mágus, harcos, pap, tolvaj. Ez minden?! Majd lenyeli a békát, s összeállítja a partyt.

A második, immár örömteli döbbenet akkor következik, mikor gyanútlanul leperkálja a beugrót az első útjába akadó guildnak — ezen guildok mindegyike az egyes városokban található üzletekben/épületekben üzemel, s csak az aktuális guild profiljának megfelelő karakter csatlakozhat a szervezethez.

Hogy érthetőbb legyen: Roaroa, kedvenc tigristolvajnéním szívesen látott vendég az Ishad'Nha-ban székelő Guild of Shadowsban, de a nyugati oldalon ténykedő League of Sorcery testületileg kifütyüli, ám friss kaláccsal s kakaóval invitálják be a derék Babart. (Tesz-vesz Város RPG:-))

A településeken történő navigálás olyannyira kézenfekvő, hogy mélyebb elemzésétől eltekintek, viszont az említett guildok rejtik a program egyik legnagyszerűbb felhozatalát — TADAMM — az elit kasztokat.

Adott ugyebár az igen soványkának tűnő, már említett négy alapkaszt. Ám az egyes guildokhoz csatlakozva megnyílik az út valamely elit szerepkör felé. Vegyünk példának egy harcost, aki a sáp befizetése után csábítóbbnál csábítóbb alternatívákkal szembesül: lehetősége van mostantól



Paladinnak, Rangernek, Barbárnak, avagy Szamurájnak — hoppá, hoppá — nem LENNI, hanem KÉSZÜLNI. Ezen elit kasztokat ugyanis ki kell érdemelni. Minden elit kaszt alaptulajdonság-követelményeket támaszt a jelentkezőkkel szemben, majd ha ezeknek megfelelünk, a guild mestere elszalajt minket egy szakrális questre, hogy bebizonyítsuk: Mi komolyan gondoljuk. Mellesleg minden elit kaszt alapkövetelményei telitalálatosak. Példának okáért elhintem Gnollonodon sztoriját, aki mi másnak is készülhetett volna ezzel a pofával, mint barbárnak:-)

Nna, gondoltam befizetek, hogy melyik tulajdonságomat fogja a mester kevésnek találni, elvégre Gnollonodon bivalyerős, ultraügyes, és kellően agilis vadkanember hírében áll. Mi kellhet még egy buta barbárnak?! Ezek után kénytelen voltam három hurrát kiáltani Mr.Bradleynek, lévén Gnollonodon olyan irtózatosan ronda volt, hogy még hiányzott 1, azaz egy darab Presence pont ahhoz, hogy barbárrá avanzsálhasson:-) Azt kell mondjam, zseniális koncepció. (Gnollonodon azóta már a szakrális questet teljesíti, melynek keretein belül egymagának kell végeznie húsz melegvérű egyeddel, s némileg jobban magára vonja — feltehetően CSAK — fajtársnői figyelmét:-))

Az egyes alapkasztokon keresztül elérhető elit kasztok a következők: Barbarian, Bard, Monk, Ninja, Paladin, Ranger, Samurai, Warlock.

Van itt még három ínyencség is, ám ezen ultraelit kasztok igen alaposan megválogatják, kiket is vesznek be soraikba, ezek pediglen: Assassin, Valkyrie, Zenmaster.

Kell-e mondanom, hogy egy elit kasztba történő belépés alapvetően befolyásolja karaktereink lelkivilágát — pánikra semmi ok, régi tulajdonságaink s képzettségeink hiánytalanul megmaradnak, az egyetlen amivel számolnunk kell, hogy hőrószunk első szintű elitként kalandozik tovább, s egészen addig kap csupán minimális javadalmakat szintlépésekkor, míg új kasztjában felül nem teljesíti alapkasztja szintjeinek számát. Őőőő....világos vagyok?:-)

Az elit kasztok vitális jelentősége persze nem abban keresendő, hogy mi is van a karakterlapunkra írva. Csak így juthatunk olyan skillek, infok illetve lehetőségek, sőt questek közelébe, melyek még tovább színesítik a játékot, illetve még táposabbá teszik hőseinket.

A party kasztösszeállítása nyil-





ván egyéni kérdés, de már most jelzem: a készítők gondosan ügyeltek rá, hogy az összes osztály nélkülözhetetlen képességekkel rendelkezzen. Részemről a



következő „konfigurációt" javallom: Legelöl két vadember, lehetőleg jókora szerszámokkal — őket követi egy derék gyógyító, akit szintén nem árt valamilyen szinten elmélyíteni a fegyverforgatás jeles tudományában. Dicső papunk mögé állítsunk be egy tolvajt, már csak azért is, hogy legyen majd kinek backstabelni a gyógyítót, amennyiben az sokat szerencsétlenkedik:-)

A sor végét pedig természetesen két varázstudó zárja, akik bölcsen a háttérbe húzódnak, s onnan osztják az áldást.

Indulhatunk?

A bölcs kalandozócsapat Valeia keleti kapuján távozik, s egy fiatalos lendülettel megindul a temető felé, lévén Garreth apó álmainak tanúsága szerint a Mavin Navius kriptájában vár arra, hogy derék kis csapatunk magához vegye. (Persze sejthető, hogy Garreth apó jókorát



tévedett:-))

A rövid töltögetés után megkezdődik az érdemi játék, s egyszerre lehull a lepel négy év munkájának — legyünk optimisták — gyümölcséről.

A műfaj szerelmesei bizonyára rengeteg időt s energiát fektettek a Might&Magic VI,VII avagy VIII — ne adj Isten, mindhárom:-) — nyüstölésébe. Már ezeket megelőzően is találkozhattunk belső nézetes RPG-vel, elég csupán az ősrégi Eye of Beholdereket említeni, sőt a Wizardry is ezen megvalósítást használta. A Might&Magic VI volt az első azonban, mely többé-kevésbé Quake szerű mozgásszabadságot illetve folyamatosságot biztosított, s noha mai szemmel már némileg gagyinak tűnik a grafikus motor — köszönhetően az igencsak matekszagú tájépítkezésnek illetve az élőlények sprite mivoltának — valamilyen formában mégiscsak forradalmasította a műfajt. Ezen hagyomány öregbítésén látszik szorgoskodni a Wizards&Warriors is, s ügybuzgalma bizony oly dicséretes méretű, hogy megkockáztatom: a játék lelkét képező grafikus motornak még akkor sem kell szégyenkeznie, ha az általa kínált látványvilágot egy oly patinás névvel vetjük össze, mint a Thief. Sőt: az egyes modellek részletességét illetve a textúrák minőségét tekintve még le is pipálja azt. Egyszóval a program potenciális esélyes lehetne egy FPS bajnokságon is, de hogy az RPG-k között mindez idáig páratlan valós idejű képi világot produkál, ahhoz aligha férhet kétség.

Ehhez jönnek a környezeti grafikus hatások — értem ezalatt a kifejezetten hihető napszak váltakozásokat. Elég illúzióromboló volt, mikor a rokonok nyüstölésekor egyik pillanatról a másikra töksötétben találtuk magunkat — ilyen itt nincs. A naplementét, a pirkadatot éppúgy végigkóborolhatjuk, mint a verőfényes reggeleket avagy a koromfekete éjszakákat. Külön öröm, hogy a program az egyes napszakok függvényében örvendeztet meg bennünket mindenféle gyanús lényekkel. Ennek példázására javallom az XP-éhes kaladozóknak, hogy egy könnyed savegame után tegyék tiszteletüket a Shurugeon Castle körzetében egy teliholdas éjszakán — lesz nagy csodálkozás:-)

Az irányítás a kurzorgombokkal történik, ám részemről sokkal inkább preferálom az egérrel való navigálást — ehhez elég csak a jobb gombra tenyerelnünk, s hőseink buzgó carappolásba is kezdenek, az egeret mozgatva pedig könnyedén irányt válthatunk, valamint egy füst alatt forgathatjuk is a fejünket — a klasszikus, hamisítatlan Quake III filing. Hozsanna néki!

Itt kényszerülök kilőni az első petárdámat, mert azért az, hogy Mr.Bradleynek nem tellett egy nyamvadt autorunra, igencsak vérlázító. Így kénytelenek vagyunk folyama-



tosan a shiftre tehénkedni, ám a nagyobb baj az, hogy ily módon a kóla fogyasztás is roppant körülményessé válik.

Gyakom – leült

A fightok — először ezen koncepcióvonal nyomdokain — valós időben bonyolódnak. Az igazsághoz azonban hozzátartozik, hogy a monszterek egészen addig passzívak, míg mi nem cselekszünk.

Ez inkább figyelmesség a készítők részéről, hiszen ily módon alkalmunk nyílik stratégiát kidolgozni, s nem



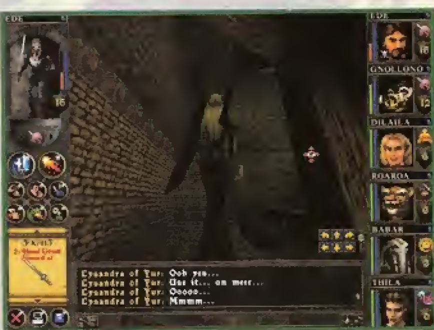
kényszerülünk lázas ámokfutásokra a kezelőfelületen.

Az összecsapások élményszerűsége a valós időnek köszönhetően igen magas, a mesterséges intelligencia pedig szintén dicséretet érdemel: az összes fellelhető ellenséges elem megtesz minden tőle telhetőt, hogy a lehető leghatékonyabban lépjen fel személyünk ellen, ám a számtalan monszterhez számtalan fajta harcmodor, illetve egyedszám is tartozik. A vérvadkanok ellen hiába is próbálnánk a három-négy útonálló ellen jól használható kommandírozós, lassan — mindet — leszedem féle harcmodort bevetni, elvégre a piszok gyors dögök úgy tizesével járnak, s két szempillantás alatt körbe is vesznek minket. Ilyenkor persze nem marad más, mint egy területre ható bűvigével szépen orrba/tőfibe kínálni őket, mielőtt még nagyon belelovalnák magukat a lelkes agyarcsattogtatásba.

Jelzem, a még ismeretlen rémségekkel nem árt tisztelettudóan bánni, s kellő távolból végigszemlélni, míg felvonultatják nekünk grandiózus repertoárjukat, más különben azon vehetjük észre magunkat, hogy három-négy hősünk halk köhintések közepette exitált, miután az igen barátságos növénymonsztrék voltak szívesek az orcájukba ereszteni három fröccsnyi ideggázt.

Szóval az efféle kreatúrákkal csak szépen, nyugodtan, minél messzebbről.

Itt kell szót ejtenünk a traitekről is, lévén ezek egy része a fightok során jut jelentőséghez. Mindenekelőtt azt kell tudni, hogy a traitek állandóan aktív, különleges adottságok, hatásuk pedig nyilván traitenként változó. A Gourkok Bloodscent traitjüknek köszönhetően már messziről kiszimatolják a közelben tartózkodó kétes elemeket, s lelkesen közlik is a többiekkel, hogy itt valahol egy kobra leselkedik, így nem árt résen lenni. Számtalan traitet ismer a játék, s bizony ezek mindegyike hasonló érdekességet ígér, így ezek felfedezése, illetve megszerzése határozottan inspiratívnak ígérkezik. Vagy





éppen határozottan szomorúnak — ezúton intek mindenkit a fotón látható hölgy mézédes csókjától.

A jó öreg Mágia

A játék mágia szisztémája egyfajta szférikus koncepció szerint épül fel, s ezen szférák minegyikébe tucatnyi bűvige tartozik, melyek hatékonyságuk szerint magasabb, avagy alacsonyabb szintűek.

Új spelleket szintlépésekkor választhatunk, mikor kijelöltük a skillpoint rendszer mintájára fejleszthető, általunk preferált szférát avagy szférákat.

A bűvigék grafikus megvalósítása határozottan megnyerő, így mágiát használó ellenfeleinkkel valóságos mágia — showkba bonyolódhatunk. Az ily módon kialakult látványvilág valóban varázslatos.

Ronda dolgok

Érzésem szerint tök fölösleges volt a manapont rendszer „csakazértis" alapon történő módosítgatása. A készítők ahelyett, hogy fix manamennyiséget számolnának, az egyes spellek manaköltségeinek függvényében jelenítik meg a felhasználható pontokat. Ennek köszönhetően nagyokat döbbenünk, mikor gyanútlan héroszunk spellengeni óhajt, s döbbenten konstatálja, hogy manapontjai könnyed mélyrepülést mutatnak be, lévén a kívánt bűvige mana költségeit képtelen felvállalni. A vadonban történő kóborlást némileg megnehezíti az automapeken minket szignózni hivatott vörös nyilacska pixelnyi mivolta — talán nem lett volna túl megerőltető összehozni egy — teszem fel — buzgón vibrálgató, pulzáló jelecskét.

Az egyébként kifejezetten érdekfeszítő dialógusok mondatait képtelenek vagyunk továbbléptetni, így némileg frusztráló, mikor pár esetleges — savegame mentes — elhalálozást követően tucadszor is végig kell hallgatnunk, hogy mekkora jó fej ember is az a Grunaxe, s hogy Torin így, meg úgy fogja őt megbosszulni. — Blöeh.

Igazság szerint a kezelőfelület nívója is elmarad kissé a manapság elvárhatótól. Egy BGII szerű, „azonnal elmondom mit jelent ez" kiegészítés határozottan jót tett volna.

...és ami még maradt

A Wizards&Warriors teljeskörű kivesézéséhez bizony többször ennyi oldal is kevés lenne, így érdemi tippekkel a cselekményt illetően már nem szolgálhatok. További problematikám a zenével adódott — egyrészt kevés van benne, ami pedig van, az csupán becsületes iparosmunka. A legjobb kikapcsolni, és a lehető legmélyebbre merülni a grandiózus környezeti hanghatásokban.

Zárszóként pedig beszéljen helyettem a dicső Summa Summarum kitétel.

Gy.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

summa summarum

Gratula, Mr. Bradley!

végítélet

90%

ROME: CAESAR'S WILL

★ Ahoj... izé... Ave Cézár!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Montparnasse Multimedia
Kiadó: Montaparnasse Multimedia
Web: www.montparnasse.net
Minimum: P166, 32 MB RAM
Ajánlott: P266, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —



Mostanában egyre gyakrabban riadok fel éjszakánként. Sűrűsödnek a rémálmaim, ha belegondolok mi vár ránk az elkövetkező télen. Neeem, nem a balesetekkel teli



sítúrákra gondolok, hanem arra a horror-kalandjáték dömpingre, ami elönti a piacot. Resindent Evil 3, Evil Dead és talán az Alone in the Dark újabb fejezete! Gondoljatok csak bele, itt vannak az első fagyok, a természet vegetációja a minimálisra csökken, egyre hamarabb és hamarabb sötétedik, az utcák elnéptelenednek és a megszállott játékosok szobáiból egész télen csak a vérfagyasztó üvöltések hallatszanak. Huhú, de jó is lesz....



Amiről most olvashattok, az még nem tartozik a horror kategóriába. Mivel igen kevés kaland típusú game jelenik meg mostanában, a stílus szerelmesei minden kis koncra úgy vetik rá magukat, mintha az életük függne tőle (legalábbis én így vagyok vele). Ez a kalandjáték a napfényes Impérium központjába, az Örök Városba, Rómába kalauzol bennünket. A grafikai megoldások gyönyörűek, az animációk hosszúak és szépek, a zenék méltóak a birodalom emlékéhez, de sajna van egy-két kellemetlen gyermekbetegsége a proginak, a későbbiekben ezekre is kitérek majd.

Montparnasse Multimédia

Biztos vannak olyan vájt fülűek, itt pontosabban vájt szeműek (kis képzavar, de üsse kő), akiknek felkeltette a figyelmét az Igazolványban kiadóként és fejlesztőként is feltüntetett Montparnasse Multimédia. Pontosabban az, hogy kiféle-miféle cég ez, honnan szalajtották őket. Isten bocsássa meg, de nekem mániám a fejlesztőkről megtudni valamit, mert így ha valami újjal rukkolnak elő, előre tudom van-e valami vaj a fülük mögött.



Szóval, ezek a francia srácok már nyolc éve dolgoznak a számítástechnikai médiában, de eddig csak multimédiás CD-ROM-okat adtak ki. Az első például a párizsi Louvre-ról szólt, ami olyan jól sikerült, hogy el is adtak belőle több mint egy milliót. Sok ilyen és ehhez hasonló útikalauz (bízom benne hogy ők talán kiadják a mára már égetően szükségessé vált Galaxis Útikalauzt, PR munkatársaik szerint az első negyvenkét megrendelő ajándék törölközőt is kap hozzá) után várható volt, hogy ennél azért kreatívabb fába vágták a fejszéjüket. Akarom mondani munkába kezdtek. Egy olyan kalandjátékot hoztak létre, ami a lehető leghitelesebb alapokon nyugszik. A helyszínek, a felbukkanó személyek mind-mind valóságosak voltak, és amellett hogy ne csak szórakoztató, de tanulságos is legyen, rengeteg történelmi-kulturális háttéranyagot helyeztek el a Romeban.

A háttér sztori szerint mi Herkules (nem a Kevin Sorbo) vagyunk, egy római hadvezér, aki a birodalom távoli, Asia nevű provinciájában (ez körülbelül a mai Nyugat-Törökország) küzd a diadalmenetért. Cézár halála után nem sokkal megtudja, hogy hatalomért folyó kegyetlen áskálódások során volt szerelmét, Aurélíát bekasztlizták. Azzal gyanúsítják ugyanis a gyönyörű hölgyet, hogy megmérgezte saját férjét. Herkules azonnal visszatér Rómába,



A hármak elhívatása

Cézár halála után Rómát a következő tizenhárom évben a káosz, a belső széthúzás, a belháború fenyegette. Az egymásnak feszülő érdekek ellenére Kr. e. 43 őszére Antonius, Octavianus és Lepidus galliai légiói arra a következtetésre jutottak, hogy össze kell fogniuk, vagy együtt jutnak hóhérkézre. Ennek a megállapodásnak az eredményét hívjuk a „második triumvirátusnak", ami a három vezér öt évig tartó törvényes diktatúráját jelenteti. Mivel az új vezetők biztos kincstárra vágytak, Ciceró feje elsőként hullt a porba, majd még háromszáz senatorra valamint kélezer lovagra várt ugyanez a sors. Lepidus Itáliában maradt, Antonius és Octavianus viszont elindultak seregeikkel móresre tanítani az utolsó „republikánus" vezetőket, Cézár gyilkosait: Brutust és Cassiust. Phillippinél 42-ben az ő sorsuk is megpecsételődött, a vesztett csata után öngyilkosok lettek.



Antonius továbbhaladt rendet teremteni Keletre, Octavianus feladata pedig az lett, hogy földet találjon a több mint százezer veterán harcosának. Antonius visszatértekor majdnem sikerült egymás torkának ugraniuk, de 40-ben az úgynevezett „brundiziumi szerződésben" kiegyeztek, Antonius pedig új feleségével, Octavianus leánytestvérével visszatért keletre. Úgy tűnt, béke köszönt az Impériumra, de hamarosan újabb viharfelhők gyülekeztek.



Pompeius feltörekvő fiának, Sextusnak hajóhadával sikerült nagy nyugati területeket ellenőrzése alá vonnia. Lepidusnak és Octavianusnak közös erővel sikerült őt is legyőzni egy véres tengeri csatában Naulochosnál. Mivel közeledett az ötödik év vége, amikor is meg kellett újítani a diktátori tisztségeket, Lepidus vérszemet kapott és nagyobb hatalmat követelt. Katonái ellenben megelégelték a vérrontást, így a hármas másik két tagjának sikerült kigolyóznia őt. Nyugaton Octavianus maradt, Keleten Marcus Antonius: a színpad készen állt Kelet és Nyugat két urának végső és döntő összecsapása előtt.

Kr. e. 41-től Antoniusnak akadt gondja bőségesen. Elsőként Makedónia északi határait mellett megerősíteni a barbár inváziók ellen, aztán a phartusok fenyegették Kis-Ázsiát és Levantét, az államférfi kénytelen volt Egyiptom kincseire és Kleopátra királynő segítségére támaszkodni. Minő meglepetés, de nem sokkal a találkozásuk után Antonius hazaküldte állapotos feleségét Rómába és Kleopátra ikreit ismerte el saját fiainak. A lenyűgöző karizmájú királynő is ősei, a Ptolemaioszok birodalmának újjáépítéséről álmodozott. Közös gyermekeiket a provokatív módon a „Királyok Királyának",és „Királyok Királynőjének" nevezték.



Octavianus ezt már nem hagyhatta annyiban, istentagadóknak, az állam ellenségeinek bélyegezte őket, a triumvirátust 33-ban már nem újították meg. A konfrontáció elkerülhetetlenné vált, de Antonius nem rohanhatta meg Itáliát, inkább azt tervezte, hogy Octavianust Hellasz északnyugati hegyei között csalja kelepcébe. Tervei kudarcba fulladtak, az actiumi tengeri csatában vereséget szenvedett és seregeit hátrahagyva visszamenekült Egyiptomba. A 30. év nyarára Octavianus megérkezett a fáraók földjére, hogy halálos csapást mérjen ellenségeire. Antonius abban a hitben, hogy Kleopátra meghalt, öngyilkos lett az asszony karjaiban, akit fogságba ejtettek. De csakhamar ő is halálra maratta magát egy áspiskígyóval, inkább kerülve az istenek közé mintsem elviselje a megaláztatást, hogy rabláncon vezessék a római diadalmenetben.

Végre abbamaradt a hosszú polgárháború. Octavianus a senatustól szolgálataiért megkapta az „Augustus" (Fenséges) titulust. Így ő lett a civitas princeps, az állam első embere, megkapta Gallia, Hispánia, Syria és Aegyptus fölötti uralmat. Többször is betöltötte a konzuli tisztséget, személyes vagyona mérhetetlenné vált. Befolyása, diplomáciai képességei és karizmája által sikerült az állam bajait sikeresen orvosolnia. Megkezdődött a Vergilius által megénekelt „aranykor", az új állam formálódni kezdett. Elérkezett az idő, hogy színre lépjenek Róma legnagyobb urai, a császárok...



mert biztos az asszony ártatlanságában (és valószínűleg nincs nője, ez pedig ugye újra szabad préda...). Aurélia szerint hazug rágalom az egész, ő a férjét csak szerelmi bájitallal akarta meglepni (hát, ha ilyet kellett használni ott se volt minden rendben), amit aztán valaki álnok módon kicserélt méregerős méregre. Az igazi problémák ott kezdődnek, amikor kiderülnek a férj kapcsolatai.

Mialatt mi megpróbáljuk felgöngyölíteni ezt az első látásra Kék Fénybe illő családi botrányt, a szálak elvezetnek egészen a legfelsőbb körökig. Így találkozunk a bölcs Ciceróval, a dicső Marcus Antoniusszal, az apagyilkos Brutus is itt settenkedik valahol, a rabszolgák meg serényen hordják Kleopátra medencéjébe a friss szamártejet. Egy szó, mint száz, itt az egész bohém társaság, nekünk pedig az az egyetlen esélyünk, ha megtaláljuk Cézár elrejtett végakaratát, mert akkor talán fény derül a mi sötét ügyünkre is.

Gyengéd inkvizítor

A játék grafikája két részből tevődik össze. A tényleg szemet gyönyörködtető előre megrajzolt hátterekből, nem egy helyen sokáig vizslattam a hátteret, Cézár kertjében pedig az állam is leesett. Másrészt a full 3D-ben mozgó karakterekből, Herkules mindig a kurzor irányába fordul és a fejével is követi azt, ami aranyos, de mégsem teljes az öröm. Csak előre kiszámított pályán képes mozogni, vagyis általában teljes mellszélességgel tagadja az euklideszi geometria egyik alapvető axiómáját, miszerint két pont között a legrövidebb út az egyenes. És ezek a 3D-s alakok, illetve a helyenként felvehető tárgyak mind színben, mind kidolgozottságban mesze elmaradnak az előbb említett hátterek előtt.

Az igazán nagy újdonság talán a párbeszédek tulajdonságaiban rejtőzik (előttem sajna mindmáig). Ha valakivel beszélni támad kedvünk, ami ugye nem árt, az ógörög színpadi maszkokra utalva megjelenik három típusú arc, elég sokféle van: némelyik vigyori, de van durcás és nihilista is. Állítólag a játék menetét befolyásolja az, hogy miként is társalgunk az adott illetővel, de ez tapasztalatom szerint hamvában holt ötlet, mert alapvető információkat csak úgy tudtam a legtöbbször kiszedni belőlük, ha az összes lehetőséget végigzongoráztam. Mivel alapvetően kedves ember vagyok (de ezt mások előtt jól titkolom) megpróbáltam a művelt világpolgár benyomását







kelteni. Ez sokszor eseménytelen monológgá üresedet, ezért addig beszéltettem a karaktereket (többször a legudvariatlanabb is kellett hangszínben), amíg ki nem nyögtek valami használhatót.

Az irányítás

végtelen egyszerű, egy jobb klikkel (nem egy életerős gombnyomásra, hanem a jobboldali egérgombra gondoltam), vagy space-szel elővarázsolódik a menü.

Az étlap bal felső sarkában vannak a Menü és a Quit opciók, amik jelentését csak egy analfabétának kellene elmagyarázni, úgyhogy egy gyors pillantással rögtön felmérhetjük a bal alsó sarkot. Ide begyűrték Róma térképét, ezt használva tudjuk bejárni a várost, vagy legalábbis azt a tizenhat helyszínt, ahová el kell menni, de vigyázva ám, mert ez időbe kerül és nekünk ebből a dimenzióból csak véges tartalékunk van.





A térkép mellett az irattartóra bökve egy kisebb könyvtár tárul elénk.

Egy könnyen használható enciklopédia, olyan fejezetekkel, amire szükségünk lehet a játék során (úgy kellet kibogarászni a penészes pergamenek közül Cézár csatáinak helyes sorrendjét, persze latinul), vagy csak úgy néhány infó a rómaiakról és a korról, ha netán esetleg lenne olyan, akinek hiányos az antik műveltsége.

Jobbra lent a viasztáblákon nyomozásunkat dokumentáljuk. Herkules, ha valami érdekeset megtud, nagyon helyesen automatikusan felvési ide. Nálam például ugyanazt az infót többször is.

A napóráról lekérdezhetjük hátralévő időnket, erszényünket megcsörgetve pedig szesztercuiszaink számát kapjuk meg. Tárgyaink a jobb oldalon két csoportba oszlanak, a levelekre és a tárgyakra. Az adott tárgyra kattintva pár egyszerű felhasználási lehetőséget kapunk, ezeket szintén értelemszerűen lehet használni.



A diadalív árnyékában

Nagy szégyenemre el kell árulnom, hogy jelenleg nem tudok továbbjutni a Rome-ban, igaz fanatikus szolgáim egész serege iparkodik a megoldáson.

Valahol a game közepén járok, de az eddigi tapasztalataim szerint ennek a játéknak a menete gyökeresen elüt az eddig általam megismertektől.

Alapvető probléma a dialógusok újszerű de teljes kudarcot valló megvalósítása. Most éppen a karakterek nagy részével már nem lehet beszélni, a többi pedig ugyanazt ismételgeti.

Rengeteg elvileg felhasználható tárgyam és dokumentumom van, de nem működik semmi. Az idő telik, de nincs naptár, így nem lehet tudni a jelenlegi dátumot, pedig már több randira is hivatalos vagyok.

Oké! Lehet, hogy épp most bizonyítottam be mekkora dilettáns is vagyok, mert valami triviális dolgot nem vettem észre, de azért van még egy pár igazán kellemetlen tünete a páciensnek. Például, egyes karakterek néha egyszerűen felszívódnak a képernyő kellős közepén, hogy a visszatöltésig bújócskázzanak, vagy éppen fordítva.

Egyszer éppen sírásra görbült a szám, mert egy rejtekajtó kinyitására akartam rávenni Herkulest, de ő ismeretlen okokból nem volt hajlandó két lépést megtenni előre. No, az újratöltés után megoldódott a rejtély, egy addig nem észlelhető karakter mégiscsak vizualizálódott, pont előttem. Azt meg csak igazán halkan súgom meg, hogy pár helyszín bejárása után úgy elkezd belassulni és swappelni a progi, hogy öröm hallgatni hogyan gyötri resetelésig a vinyót.

Balage

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Szép kaland rettentő bugokkal – a fejlesztő első próbálkozása

végítélet

62%

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	60.-	21	533.-	41	583.-
2	84.-	22	533.-	42	583.-
3	214.-	23	533.-	43	583.-
4	214.-	24	533.-	44	583.-
5	214.-	25	533.-	45	583.-
6	214.-	26	533.-	46	583.-
7	214.-	27	533.-	47	583.-
8	214.-	28	533.-	48	583.-
9	493.-	29	533.-	49	583.-
10	493.-	30	533.-	50	583.-
11	493.-	31	533.-	51	583.-
12	493.-	32	533.-	52	583.-
13	493.-	33	533.-	53	583.-
14	493.-	34	533.-	54	583.-
15	493.-	35	533.-	55	583.-
16	493.-	36	533.-	56	583.-
17	493.-	37	533.-	57	583.-
18	493.-	38	533.-	58	583.-
19	493.-	39	533.-	59	583.-
20	493.-	40	533.-		

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.

Fontos!

Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Az 576 KByte
1990-1998-as régi számai
akciós áron, egységesen
100,-Ft/db
(+ postaköltség*)
boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

Akciónk a készletek erejéig tart!

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

576 KByte 1999-2000-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

99/1	398,-	99/12	398,-
99/2	398,-	00/01	398,-
99/3	398,-	00/02	796,-
99/4	398,-	00/03	796,-
99/5	398,-	00/04	796,-
99/6	398,-	00/05-06	796,-
99/7-8	576,-	00/07	796,-
99/9	398,-	00/08	796,-
99/10	398,-	00/09	796,-
99/11	398,-	00/10	796,-

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

★ Az Istenek köztünk járnak...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Impressions Games
Kiadó: Sierra
Web: zeus.impressionsgames.com
Minimum: P166, 32 MB RAM
Ajánlott: P266, 64 MB RAM
3D kártya: —
Multiplayer: —





Ki ne játszott volna el a gondolattal, milyen is lehet egy egész világot, egy birodalmat irányítani, méghozzá a lehető legtöbb beleszólással. Persze elsősorban nem a totális diktatúra itt a lényeg, hanem a társadalom, a gazdaság, a kultúra, a katonaság és többi, az állam működésénél lényegi szerepet játszó területek befolyásolása.





Kezdjük mindjárt a legelején. Vegyünk egy népet, egy kultúrát, amelyik fontos szerepet játszott az emberi történelemben, pontosabban annak is egy kis csoportját a messzi múltban. Teremtsünk belőlük egy pompás, erős és befolyásos politikai hatalmat, amiből már egyenesen következhet egy egész birodalom kiépítése. De hogy legyen benne még egy kis pikantéria, keverjük a levesbe a mitoszokból és mondákból ismert természetfeletti valóságot: az adott nép hitvilágából ismert isteneket, régvolt hősöket és mitikus szörnyetegeket, amelyek mind-mind élnek és hatással vannak a civilizációnkra. A Sierra legfrissebb kiadványa egy ilyen birodalomépítő játék. A Zeus olyan elődök helyére próbál törni, mint a Sims, vagy a Settlers sorozatok. Lássuk, milyen sikerrel.

A villámok ura

Istenek uralkodnak felettünk — szólt ámuló közönségéhez a mesemondó. — A mi időnk előtt a káosz és a gonosz teremtményei fellázadtak az istenek ellen. Fel akarták falni a Földet és annak minden teremtményét, sőt az isteneket is elűzték volna az Olümposz tetejéről. De Zeusz, a legerősebb az istenek közül, kiállt ellenük. A hatalmával megformálta a villámokat és a szörnyek közé sújtott. Azok alatt megnyílt a föld, alázuhantak az örök mélységbe, de a lukból örökkön égő, mindent elemésztő tűz csapott fel. Zeusznak nem volt mit tennie, kiemelt egy hegyet és rádobta az izzó katlanra. A Föld megnyugodott, idővel a természet újra visszaköltözött a kiégett vidékre, és mi is vele jöttünk ide, letelepedni... A halhatatlanok továbbra is uralkodnak a világ felett és felettünk: Árész, Apollón, Poszeidón és a többiek, de mindegyikőjük felett áll maga az istenek királya, Zeusz.



Egy látványos és szép intróval kezdődik a játék, ami megadja az alaphangulatát egy igazán kihívó feladatnak.

Kalandozzuk be Hellászt!

A főmenüből a folytatásra kattintva vezérünk nevét adhatjuk meg. Ha esetleg itt cserbenhagyna a fantáziánk, esetleg nem jutna eszünkbe a sajátunk, hangzatos görög nevek közül választhatunk. Egy egész oldalnyi karakteres női és férfi megszólítás közül lehet választani. A következő lapon, ami az előzőekhez hasonlóan mélységes tiszteletben tartja az egyszerű ízlést, választhatunk hogyan is tovább. A „Resume Adventure" opció a legutóbbi automatikusan elmentett állást tölti vissza. Az Adventures lehetőség rejti az igazi kalandokat, a Tutorials pedig a játék csínját-bínját segít elsajátítani.

Még a haladó stratégáknak is érdemes itt a Tutorials-ben kezdeniük a Zeust, mert biztosan tartogat számukra is meglepetéseket. A Tutorials ugyanis két fő részből áll: a Beginning ténylegesen az alapoktól segít elsajátítani a városépítést, de az Advanced égészen más tészta. Akár úgy is lehet tekinteni ezt a részt, mintha külön pályák lennének (azok is tulajdonképpen), és némelyik több, folytatólagos részből áll. Példának okáért a Tutorial: Mythology két részre oszlik, az elsőben fáradságos munkával fel kell építeni Dionysus templomát, majd a folytatásban meg is kell idézni a bor és a mámor istenét. A küldetés másik fele csak akkor teljesíthető, ha az első sikeresnek tekintett. Az ezután következők pedig akár még több fejezetből is állhatnak. Sőt az utolsóban egy eszményi város működését is megcso-



dálhatjuk, amit két istenség is kedvenc üdülőtelepének tart...

De térjünk vissza az Adventures fejezethez, itt tíz nagy történet közül választhatunk. Milyen kihívások lennének is ezek?

1. Zeus és Európa. Ez az első és legkönnyebb fejezet nyolc részből áll. Thébát kell igazgatnunk, ellenállva a hódítóknak, az ellenséges istenek haragjának és a félelmetes Hidrának.

2. Pherseus és a Medúza. Itt hat epizódon keresztül kell egybegyűjteni a szétszóródott törzseket és a végén győzedelmeskedni a rémen.

3. Athén korszakai. Nyolc, a cél nagyságához méltán nehéz pályán kell Athént felfejleszteni kisközségből a félsziget legragyogóbb metropoliszává.

4. Iaszón utazásai. A családot sújtó átokra kell mihamarabb gyógyírt találni. Utunk elvezet az alvilágba is, mitikus hősök és szörnyek minden bokorban öt fejezeten keresztül.

5. Herkules (a Kevin Sorbo) és te együtt képesek vagytok legyőzni mindent és mindenkit. Kiépíteni egy világbirodalmat és elpusztítani a gonoszt hét pályán.

6. A peloponnészoszi háború. Emeld fel Spártát és nyomorgasd meg ellenfeleidet, legyenek azok barbárok, akár más görög törzsek. Ez öt különösen nehéz pályát jelent.

7. Trója ostroma. Hat istentelenül genya pálya, a feladat elvezetni a görög armadát Trója falai alá és megmenteni a világ legszebb asszonyát.

A következő három kaland úgynevezett Open-play típusú, ami azt jelenti, hogy nincsenek speciális feladatai a játékosnak. Egyszerűen a legjobbnak kell lenni a gazdaságban, majd katonailag és végül teljes szabadságot kapunk céljainkmegvalósításához.

Az ikonok

Mielőtt elkezdenénk a tényleges játékot, pár szót a menükről. A térképet körülölelő kék keret jobb oldaláról olvashatunk le minden aktuális információt. A felső menük mellől nézhetjük le drahmáink számát, a populáció lélekszámát és a dátumot. A jobb felső sarokban a két fül közül, ha az írópenna aktuális, akkor leolvashatjuk az épp kiválasztott gazdasági jellemzőket, a másik a térképet jeleníti meg.



Jobbra lent négy kis csinos gomb sorakozik. Az elsővel utakat lehet építeni, a másodikkal útakadályokat. Ezek néha azért szükségesek, hogy az embereink ne kószáljanak el teljesen felesleges irányokba. A harmadik egy cuki kis lapát, amivel romokat és épületeket dózerolhatunk, az utolsó az „undo" opció, vagyis a legutolsó művelet visszavonása lehetséges vele.

Ezek alatt időszakosan jelennek meg néha ikonok, például, ha valamilyen esemény történik, teszem azt a városban tűz üt ki, netán ellenséges csapatok érkeznek, és a többi... Az aktuálisra kattintva azonnal eljutunk a helyszínre, és nem kell keresgélni a térképen. Legalul a pipa ikon hozza elő a küldetés leírását, a középső valamiféle iránytű akar lenni. Ennek segítségével forgathatjuk a látószöget, ami sokszor igen jól jön, mert a túlzsúfolt városközpontban nem biztos, hogy egy nézetből mindent el tudunk érni.

A harmadik gombot a Földgolyó képe díszíti, ezt használva megkapjuk a peloponnészoszi félsziget távlati képét.







Ezen a térképen ideális esetben információkat kapunk a többi városállamról pontosabban azt, hogy szövetséges-e, és ha igen, akkor milyen kereskedelmi kapcsolatban állunk, vagy pedig rivális ellenfélről van-e szó. Néhány igen fontos ikon látható itt is, jobbra lent. A két kéz segítségével kunyizhatunk valamit, a felmálházott szamár használatával cuccost juttathatunk el a kért helyre (érdemes kielégíteni az igényeket, mert könnyen elborulhat egyesek agya, aztán jön valami katonai intervenció!). A harmadik a felső sorban egy csinosan becsomagolt ajándékkosár, ha esetleg kedveskedni támadna kedvünk. Az alsó két ikon a különböző katonai hadmozdulatokat prezentálja.

A bokorból leselkedő harcos a „Raid this City", a támadó seregek pedig a „Conquer this City". Az előzővel lerohanhatjuk célpontunkat és kifoszthatjuk, ez csak egy kisebb portyát jelent. A másodikkal meghódíthatjuk, örök időkre szolgánkká alázhatjuk a települést. A megjelenő menüben ki kell választanunk a támadó seregeinket, ha van valamilyen mitikus hősünk, azt is érdemes hozzájuk csapnunk. Lehetőség van tengeri és szárazföldi felosztásra is. A „Select Plumber" opció használatával a követelt zsákmány típusát választhatjuk meg. Minden várakozásom ellenére a Zeus nem adja a kezünkbe a hódítások teljes irányítását, pontosabban ezek után csak annyit tudunk, hogy csapataink eltökélten masíroznak a kijelölt cél felé. Pár hónap után pedig, értesítenek egy üzenetben, ha szerencsénk van a győzelemről. Viszont, ha mi ránk feni valaki a fogát, nem sokkal előtte hadüzenetben értesítenek, ez az idő pont elég szokott lenni a védelem felállításához. Miután megérkeztek a támadó seregek választhatunk, mihez



is kezdünk. A „Defend the city" választásánál van némi remény a támadók visszaverésére, ez a csatát már tényleg nekünk kell lejátszani. De most még nyomjuk meg a legalsó gombot és térjünk vissza a városunkba.

Minden összefügg mindennel

Tehát a jobb oldalt függőlegesen sorakoznak az úgynevezett tabulátorok. A ház ikon jelenti a populációt. Segítségével építhetünk sima házakat, amiket jó esetben a bevándorlók húznak fel maguknak, illetve később elit rezidenciákat, amikbe magasabb presztizsű emberek költöznek, őket lehet majd például harcosoknak kiképezni.



A második füllel a mezőgazdasági építményeket tudjuk megépíteni. Van itt halászat, olajbogyó termesztése, kecskelegeltetés hogy csak a legérdekesebbeket említsem. Természetesen minden épületet és a hozzájuk tartozó kellékeket csak a megfelelő területen lehet elhelyezni.

A fogaskerék az ipart jelképezi. A kőfaragók és a különböző céhek házai vannak itt. Figyeljünk oda arra az építkezéseknél, hogy minden kapcsolódik mindenhez. Ha például szőlőt akarunk termeszteni, először is köves talajtípust kell találnunk. Rakjuk le az úthálózatokat, építsük ki a szőlőst és a munkás viskóját. A termeléshez szükséges a közelben egy présház és természetesen egy lerakat, ahol időlegesen tárolják, amíg el nem viszik a piacra. Pontosabban olyan piacra, ahol szőlőt vagy bort árulnak, mert azt is el kell döntenünk melyik termékre van nagyobb szükségünk. De ha nem piacra visszük, hanem exportálni akarjuk, megint más épülettípus szükséges. Ilyen egyszerű az egész, és ez még csak a szőlőtermesztés...

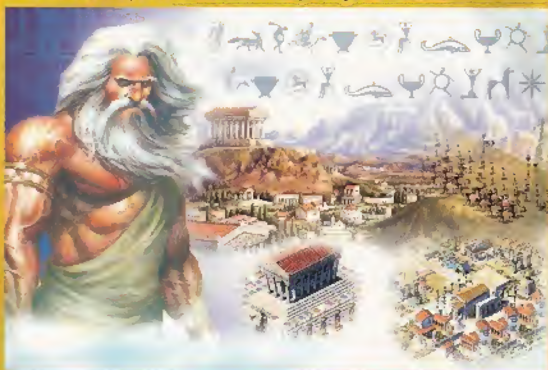
Az amfora a piaci és a raktárépületeket jelenti. A magtár és a lerakat értelemszerű. Az agóra épülettípus használatakor először is vásárolnunk kell egy általános platformot, amire három kofa helye fér el. Attól függően miket termelünk, ki kell választani milyen típusú elárusítóbódékat akarunk.

Az ötödik tabulátor épületeivel az egészségügyet és a városőrséget lehet kiépíteni. A lakóházak közelébe mindenképpen szükséges szökőkutakat építeni. A space lenyomásával kapunk ebben és az ehhez hasonló esetekben információt az ellátottságról, a házak helyén különböző színű és magasságú oszlopok jelzik a szinteket. Az Infirmary a betegségek ellen kell, a Maintenance Office a higéniát tartja magas szinten és a tüzek elfojtásában segít, a polgárőrség pedig a semmirekellők baját látja el.

A jogarral a kezében ülő figura az adminisztrációs épületeket nyitja meg. A palota a katonaság felállításához szükséges, a Tax Office pedig az adózást teremti meg. Ezt szintén

Istenek...

Zeusz - a görög istenvilág királya, ég és föld ura, Kronosz és Rheia gyermeke. Anyja csele folytán apukája nem tudta megenni: Krétán bújtatták egy eldugott barlangban. Felnővén kényszerítette Kronoszt, hogy okádja ki gyermekeit, majd őt magát a Tartaroszba taszította fivérei segítségével. Hésziodosz szerint az igazság és a jog uralmát hozta el a földi halandóknak, ugyanakkor a mondákban zsarnoki vonásai is kiütköznek. Hatalmának záloga részben az is volt, hogy a további hallhatatlanok tekintélyes részét ő nemzette Hérával és számos földi nővel. Az ókori világ hét csodája közé sorolták aranyból és elefántcsontból készült óriás szobrát, Pheidiász legpompásabb alkotását, amely az olümpiai Zeusztemplom szentélyében állt, de ennek sajnos nyoma veszett.



Árész - görög hadisten, Zeusz és Héra fia. Az ádáz hadakozás, a dühödt öldöklés istene - ebben különbözött Athénétől, aki a bölcsen vezetett, győztes és honvédő háborút pártfogolta. A trójai háborúban a védősereg pártján állt, de még egy halandó, Diomedész is megfutamította dárdájával - igaz, azt Athéné irányította. Alulmaradt Heraklésszel szemben is; egy ízben pedig legyőzte őt két gigász: egy hordóba zárták és csak Hermész segítségével szabadult onnan.

Apollón - sokarcú görög istenség, Zeus és Létó fia, Artemisz ikertestvére. Felnővén megölte a gonosz Phütón kígyót ezüst íjáról küldött nyilvesszeivel. Ahol elföldelte a szörnyet, megalapította a híres delphoi jósdát, ennek mindenkori jósnője a Püthia nevet viselte. Kíméletlenségéről sokszor tanújelet adott: lenyilazta Niobé gyermekeit, elevenen megnyúzta Marszüasz szatírt, ő küldte a végzetes nyilat Akhilleusz sarkába... Római neve Apollo. Gyógyító szerepét átvette Aszklépiosz, de megmaradt a jóslás és a bajelhárítás istenének. Később napisteni vonatkozásokat is kapott, ezzel kapcsolatban lett a jog és a törvény védnöke. Istene továbbá a zenének, a költészetnek és az éneknek, a múzsák karának vezetője.

Dionüszosz - a bor, a mámor és a szőlőtermesztés istene, Zeus és Szemelé fia. A féltékeny Héra ármánya folytán a várandós királylány meghalt, de Zeus a magzatot a saját combján hasított sebbe rejtette és onnan hozta világra. Az ifjú felfedezte a bor mámorító hatalmát és sokakat megnyert vele, különösen a nőket, hehe... Őket nevezzük a bakkhánsnőknek, akik féktelen orgiáikon elevenen tépték szét az áldozataikat. Amikor már az egész világ meghódolt kultusza előtt, ő felment az égbe és az olümposzi istenek között foglalt helyet. Származása során nem különb egy sor kisebb jelentőségű hérosznál és Heraklésznél, ami annak a jele, hogy viszonylag későn érkező jövevény a görög hitvilágban. Ünnepeiből fejlődött ki a tragédia és a komédia.

Poszeidón - a tengerek istene, Kronosz és Rheia fia. Testvéreivel Zeusszal és Hádésszel megdöntötték apjuk uralmát, ő az osztozkodásnál a tengereket kapta. Minden tengeri istenség és víziszörny az ő birodalmához tartozott. Háromágú szigonyával vihart kavart, vagy a földre sújtva földrengést keltett. Mogorva, bosszúálló természetű isten volt, aki még hallhatatlan testvéreivel is gyakran viszálykodott, akik megsértették, azok ellen tengeri szörnyeket küldött. A rómaiak Neptunusszal azonosították, aki eredetileg folyamisten volt.

... és hősök

Heraklész - latin nevén Herkules, Zeusz és Alkméné fia. A féltékeny Héra már a bölcsőben fekvő csecsemőre is két kígyót idézett, de azokat Heraklész puszta kézzel megfojtotta. Életét az istennő mindig és mindenhol megnehezítette, ám hősiessége éppen a sikeres próbatételekben nyilvánult meg. Emiatt is jogosan kapta nevét, ami azt jelenti: „Héra révén híres". Mikor három gyermeke volt Heraklésznak, Héra tébolyt bocsátott rá és Hereklész fiait megölte másokkal egyetemben. Hogy a vérbűntől megtisztuljon, isteni parancsra jelentkezett rokonánál, Eurüsztheonosznál szolgálattételre. Ő egy tucat roppant nehéz feladattal bízta meg, ezeket nevezzük „Heraklész tizenkét próbájának". Később harcolt a gigászok ellen, részt vett az argonauták utazásában, Thészeuszt kiszabadította az alvilágból... Végzete az ajándékként kapott Nesszosz-ing lett: elevenen elégett benne, de egyenesen az istenek közé emelkedett.



Iaszón - az egyik legnevesebb görög hős. Aiszón és Alkméné fia, de a bölcs kentaur, Kherión nevelte fel. Megtanította őt a harc, a gyógyítás és a zene tudományára. Hogy apja trónját visszafoglalja a bitorlótól, meg kellett szerezni az aranygyapjút, a kalandos utazáshoz több más hős segítségét kérte, őket nevezzük a hajójuk után az argonautáknak. Később még rengeteg kalandot élt át, a trónt viszont nem sikerült megszereznie se itt, sem másutt. Végzete maga az Argó hajó lett: amikor partra vontatták azt, Iaszón az oldalának dőlve pihenni akart, de a korhadt hajófal ráomlott...

Perszusz - argoszi, majd tirünszi király, akit Zeusz nemzett aranyeső alakjában Danaéval. Anyja védelmében elvállalta, hogy megöli a gorgók egyikét Medúszát. Az istenektől kapott varázsfegyverek segítették harcában, az Athénétól kapott pajzs tükrében figyelve, hogy a látványtól kővé ne váljék, levágta Medúsza iszonyú fejét, s tarisznyájába rejtette, és még a szörny két haragvó nővére elől is sikerült egérutat nyernie. Atlaszt, aki megtagadta tőle a vendégszeretetét, kővé változtatta a fejjel, így keletkezett az Atlasz-hegység. Később királyságát elcserélte, és megalapította Mükéné városát, halála után csillagkép lett belőle. Története hasonlít Bellorophontoszéhoz, aki a levegőben röpködve győzött le egy szörnyet, ráadásul annak a Pégaszosznak a hátáról, aki az Iaszón által megölt Medúsza testéből röppent elő.

értelemszerűen a lakóházak mellé kell tenni és a spaceszel ellenőrizhetjük, hány épületet jár be a hivatalnok. Ha aktív ez a menüpont, a felső ablakokban állíthatjuk be az adózás szintjét.

A diszkoszvető figura a kulturális vívmányokat jelképezi. Városunk fényét és vonzerejét növeli a magaszintű sport, dráma, filozófia és aréna. Ezek mind drága mulatságok, de rendkívül nagy hasznot hoznak hosszútávon: ha filozófusainkat elismerik a szinpóziumokon, az atlétáink nyernek az olimpiai játékokon.

A mitológia tabulátornál a különleges mesteremberek házát helyezhetjük el, akik segítenek majd megépíteni az istenek templomait és a szobrokat. De ide is rengeteg minden működő gazdasági folyamat kell: kőfaragók, feldolgozás. Mindig az, amit a megidézni kívánt hős vagy isten éppen kíván.

A sisak a katonai erődítményeket jelenti. Sokszor érdemes fallal körülvenni városunkat, és azokat védőtornyokkal is megerősíteni. Itt lehet megépíteni még a hopliták és lovagok épületeit is, amit mondanom se kell mennyire fontos.

Az utolsó előtti ikon városunk díszítést hivatott szolgálni. Parkokat, halastavakat telepíthetünk a morál javítása érdekében, monumentumokat is építhetünk de csak akkor, ha valami igazán dicső tettet sikerült véghezvinni.

Az utolsó tab, a szárnyas alak általános információt nyújt a városról, egyszerű, de nagyon hasznos, mert rögtön kiderül mi a bibi, ha ide klikkelünk.



Összegzés

Mindent egybevetve a Zeus nem hoz túl sok újdonságot a kategóriájában, bár azért mindenképpen hangulatos és jól kitalált rendszer szerint működik. A távlatok, a kihívások vonzóak, hiszen ki ne akarná igába hajtani a mitikus hidrát, vagy kiszúrni a maradék szemét a küklopsznak, nem is beszélve az ellenséges városok meghódításáról. Sajnos a katonák irányítása és tulajdonképpen az egész harc kicsit irányíthatatlanná vált, realtime az egész, de valahogy jobban is meg lehetett volna oldani.

A játék grafikája többször is ellentétes érzelmeket váltott ki bennem. Az igaz, hogy egy igényesen felépített várost a végére jó ideig el lehet nézegetni. A színpompás, változatos formájú épületeket, az utcákon közlekedő, számos különböző figurát, de ez valahogy mégsem az igazi. Elmarad a mai kor követelményeitől, bár ha megnézzük a Zeus gépigényét, hát, az sem követeli a legújabb erőgépeket.

A hangok és a zene nagyszerű, mindenki benyögi valamit a szituációtól függően ha rajtahagyjuk az egérkurzort, vagy kap egy jobb klikket, a zenék pedig megtalálhatók a CD lemezen külön mp3 formátumban, nekem az egyik első dolgom volt felvenni őket a vinyóra. Mind nagyon hangulatos és jól megkomponált muzsika, szórakoztató külön is hallgatni őket.

Sok dologról nem írtam még, de mindenkinek saját magának kell kitalálnia, megtapasztalnia hogyan is kell helyes módon építkezni és kialakítania egy működőképes várost. Ami csak az első lépés, mert akkor hátra van még a kolóniák irányítása és a többi huncutság. Legyen meg mindenkinek a saját sikerélménye!

Balage





külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

summa summarum

Hangulatos birodalom építő, egy kicsit idejét múlt grafikával

végítélet

89%

SUPERBIKES 2001

★ NEM ÁRT, HA VAN EGY GEFORCE-OD...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Milestone
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.ea.com
Minimum: P-II 266, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 450, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet



Remélem még nagyon sokan emlékeznek az Amigán megjelent és akkoriban etalonnak számító "motoros" programra, ami a Super Hang-On nevet viselte. A teljes játék elfért egyetlen DD-s floppy lemezen és az irányítása az egéren kívül nem igényelt semmilyen más eszközt. Így tizenegy évvel eme kiváló program megjelenése után itt az új etalon, amely mellett az előző kissé nevetségesnek tűnhet, mivel az új mérete is majdnem ötszázszorosa az elődjének. Hát eljött, itt van közöttünk a király (nem a mennyei Jimmy-ről van szó). Superbikes széria 2001-es tagja, ami mára a legjobb szimulátorrá nőtte ki magát. A vetélytársakat a földbe döngölő élethű grafika és a teljesen realisztikus szimuláció jellemzi ezt a nagyszerű programot. A játék minőségét már az EA Sports 2001-es programjaiban bevezetett a telepítés és a játék közben látható digitalizált és relatime animációk áttűnése is mutatja, mivel a kettő között szinte alig látni különbséget. Főleg akkor érzékelni ezt igazán, ha egy visszajátszást tekintünk meg, amit az Eurosport-on láthatótól már nem sok választja el.



Beállítások

A programot játszhatjuk Single és Multi player, és ami igen különleges osztott képernyős üzemmódban. A szimuláció mértékét a zöldfülű fokozattól egészen a profi szintig szabályozhatjuk és éppen ez az, ami a játék fő erőssége, mivel így mindenki megtalálhatja a magához illő "erősségi" fokozatot, a gyermekektől kezdve a szimulációt kedvelő felnőttekig. Mindegyik stílusban választhatunk Quick Start, Championship, Single Round és egy laza tréning közül. A tréning vagy a verseny megkezdése előtt a Race Setting menüben állíthatjuk be a főbb paramétereket. Az információ boxban az általunk beállított értékeket figyelhetjük meg. A Bike Selection menüben kiválaszthatjuk kedvenc motorunkat, itt persze a legjobban számító nevek szerepelnek: Honda, Kawasaki, Suzuki, Yamaha, Aprilia, Bimota, Ducati. A kiválasztott motorhoz egy adatlap és egy poszter tartozik. A kiválasztott versenyzőről és pályáról szintén elég nívós adatlapot és látképet kaphatunk. A különféle beállításokat az amatőr szinttől a profiig állíthatjuk. A Rider Settings-ben sokféle beállíthatunk: A Difficulty level a nehézségi szintet szabályozza, amely állása az alsó funkciókat is determinálja, de ezek beállítását külön-külön is elvégezhetjük. A vezetést könnyítő funkciók: gyorsítási segítség, fékezési segítség, extra fékhatás, automatikus fékezés, Auto rider movement (A kanyarokban való automatikus kiülés, különféle borítások). Rider assist (Az ideális ív felfestése, kanyarok előre jelzése nyilakkal) és automatikus váltó. A Realistic settings menüben beállított opciókkal tehetjük igazán életszagúvá a vezetést. Itt megtalálható opciók: Manual Bike Setup (E menü aktiválásával mindig a pályához legjobban illő konfigurációt kapjuk). Tire Management (Automatikus konfiguráció használata a gumi megválasztásánál). Full Crash (A motor teljes tropára törésének lehetősége). Engine Faliure (Motorhiba). Bike Damage (A motor egyes részegységeinek sérülése). Skip Exit Pits Sequence (A boxból való kihajtás meggyorsítása). Disqualification (Diszkvalifikáció). False Start (A korrekten elvégzett rajt vizsgálata).



Grafika

A program eddig még sohasem látott minőségű grafikát használ. A poligonok száma a 2000-es verzióhoz képest minimum a duplájára növekedett. Az alkalmazott textúrák igen élesek és csillogók. A motorok kivitele minden eddigi csúcsot megdönt, a tankon csillogó napfény és a tükröződő plexi igazán kivételes látványt nyújt. Sajnos a kavicságy és fűvezet még nagyon mű, mivel a felhasznált textúra színmélysége csak 8-bites. A kevés szín alkalmazása érthető, mivel ebből a



pályarészletből igen sokat kell kipakolnia a programnak. De mint minden szépségnek ennek is ára van, egy átlagosnak számító konfiguráción 800x600-as felbontás mellett a játék igen dinamikus és gyors. Amikor viszont a visszajátszás opciót választjuk, rögtön kiderül a turpisság. A szuper és csillogó kivitel csak egyetlen motor egyidejű megjelenítésére lett kihegyezve. Tíz vagy ennél több motor esetében a framerate visszaesik az élvezhető 25-30fps-ről 5fps-re. Egy igazán élvezhető visszajátszáshoz egy gyorsabb processzor 500-800Mhz és legalább egy Ge-Force kártya szükségeltetik. Aki eddig szkeptikusan fogadta a jobbnál-jobb és gyorsabb videó kártyák megjelenését, az most megbizonyosodhat arról, hogy a fotó realisztikusan kidolgozott játékok már igen komoly hardvert igényelnek. Viszont az még nem tisztázott, hogy egy ilyen minőségű program miért nem támogatja a T&L-t, mivel így nem kellene majdnem egy gigahertzes processzort használnunk, ahhoz hogy játék rejtett tartalékait megtapasztalhassuk. Lehet, hogy a processzorgyártók keze ilyen messzire elér? (Ne csak gyors videó kártyát vásároljatok, hanem vegyetek mellé még egy ultragyors processzort is.)

Szimuláció

A programmal való foglalatoskodás közben bárki megtapasztalhatja, hogy milyen érzés lehet egy 160 lóerős motorral 300km/óra körüli sebességgel szelni a levegőt. A motor viselkedése minden eddigi szimulációnál élethűbb. Az út menti füvön gyorsítva a hátsó kerék kipörög és jobbra-balra táncol, dobálja a járművet. Maxigáz adagolásakor jelentkező óriási gyorsulás valóban átélhető, a pilótára ható gyorsulási erő, a gumi hangjai és a terep mozgásából adódó élmény nagyon egyedi. Minden egyes motor külön egyéniséggel rendelkezik és a bennük rejlő brutális erő típusonként mindig más utat talál a kitörésre. A telemetria nagyon jól kivitelezett, a 2000-es év színvonalához mérten a motorok úgy törnek, csúsznak, pörögnek, ahogy a való életben egy hasonló szituációban történne és nem pedig az elcsépelt előre programozott mozdulatokat ismétli a program. A visszajátszás közben bekapcsolható egy telemetria grafikon, ahol a verseny teljes időtartama alatt vizsgálhatjuk az általunk vezetett jármű különféle paramétereit. A pilóták mozdulatairól szintén csak jót mondhatok a borítások, kiülések mind olyanok, mint egy filmen, ez abból is adódik, hogy EA-nál a karaktererek mozgását motion capture technikával veszik le, innen ered a teljesen élethű mozgás. Az általában általunk okozott tömeges karambolok igazán jól kivitelezettek, egy adott ütközés még egyszer nem ismételhető meg (legalábbis a repülő motorok és pilóták szemszögéből).

Pozitív, hogy a vezető egy esés után odamegy a járművéhez és érezni a mozdulatain, hogy egy 1xx kilós terhet emel fel. A motorok tehetetlensége nagyon valósághű a "betolás" után a valóságban is egyensúlyoznunk kell, ellenkező esetben úgy dőlünk el, mint egy papírlap.

Azonban az örömbe néha üröm is kerül, néhány kijavításra váró hiba ebben a programban is akadt. Esés után a motor hátsó kereke tovább forog, ami még nem is jelentene problémát, de amint felállítjuk a járművet a kerék vidám egykedvűséggel forog tovább, miközben az aszfaltot érinti. Nem túl kellemes az sem, ha véletlen egy fallal találjuk szemben magunkat, ilyenkor ugyanis nem tudunk tolatni sem elkanyarodni, csak egyetlen megoldás marad, ki kell lépnünk a versenyből.

Végezetül, mindenkinek ajánlom korhatár nélkül, mivel bárki beállíthatja a neki legjobban megfelelő profilt, és annak megfelelően száguldozhat. Talán egyetlen kikötés maradt a végére, az önfeledt száguldáshoz megfelelően erős vas kell.

KeFe™

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Mi jöhet még ez után...?

végítélet

92%

F1 MANAGER

★ A Formula 1-es cirkusz fehérgallérosai

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.easportsf12000.com
Minimum: P233, 64 MB RAM
Ajánlott: P-II 450, 128 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

A játékot egy roppant egyszerű, ám jövőnket nagyban meghatározó lépéssel kell kezdenünk: a csapatunk kiválasztásával. Ha valaki nem Forma-1 rajongó, akkor választhatja a leggazdagabb csapatot, vagy éppen a legszegényebbet, magára vállalva ezzel a kis csapatok minden gondját. Ők bizonyára kihívást keresnek, és ebből ki jut nekik majd bőven. A legtöbben azonban (köszönhetően Palik László élvezetes kommentárjainak), már találtak maguknak kedvenc csapatot, aki a legszimpatikusabb, vagy éppen a legjobb. Én megpróbálkoztam mindegyik úttal, és először a szívem győzött az ész felett. Elmondhatom, fél év sem telt el (a játékban persze), és rá kellett jönnöm, hogy ez mégsem az én műfajom. Kis csapatból nagyot csinálni ugyanis több tízéves munka, erre pedig sokunknak se ideje, se energiája nincsen. Ezért a kezdő sportigazgatóknak csak azt tudom javasolni (hogy ne menjen el a kedvük ettől a remek játéktól), hogy hallgassanak az eszükre, és válasszanak a McLaren, Ferrari, Jordan trió közül. Ennek rögtön a kezdeteknél tapasztalhatjuk majd az előnyeit, elég csak a pénzre, az autó minőségére, vagy bármi másra gondolnunk.



Kapcsolat a külvilággal

Akárcsak az előző számunkban közölt, és szintén az EA Sports által megjelentetett Premier League Manager 2000-ben, itt is E-mailos kapcsolatban állunk a világgal. Ez úgy látszik nagyon bejött, és kis finomítás, szépítés után itt is remekül funkcionál. Hogy megkönnyítsék dolgunkat, a programozó gárda csoportosította nekünk a leveleket típusuk szerint, melyek lehetnek:
— újak, vagy személyes levelek (pl. versenyzőktől üdvözlések), kaphatunk a beszállítóktól (motorgyártól, elektronikai felszereléseinket gyártó cégtől, a fékekért felelős gyártól) levelet, de még a fejlesztésekről, a technikai igazgatótól, a pénzügyekről, és a szezonnal kapcsolatosan is.

Személyzet

Fontos tudni, hogy minden alkalmazottunkkal legfeljebb egy éves szerződésünk lehet. Ezt azért fontos tudni, mert így, egy új év hajnalán rögtön neki is foghatunk a szerződések meghosszabbításához, vagy új alkalmazott kereséséhez jövőre. A személyzet hat (fő) egyénből áll. Ezek a főtervező, a technikai igazgató, az üzleti menedzser, és a három pilóta. Mind a hat ember meghatározó fontosságú. A pilótákat kivéve mindegyik részleghez az általunk név szerint is ismert vezetőkön kívül alárendelt beosztottak is tartoznak. Ezen beosztottak számát tetszés szerint mi határozzuk meg. A számuk azért fontos, mert egy bizonyos létszámig, az általuk végzett munkára szánt idő egyre rövidül. A „kisfőnökök" dolga ezen beosztottak munkájának a koordinálása. Az is a részlegvezetőktől függ, hogy a munka milyen minőségű lesz. Logikus tehát, hogy minél több és minél jobb szakembert kell megszereznünk ahhoz, hogy csapatunk eredményes legyen (a kis csapatok már itt elvesztik esélyüket).

Beszállítók

A beszállítók gondoskodnak a csapatok motorjáról (még a Ferrarinál is, csak ő a saját nevével ellátott Ferrari motort veszi meg), az elektronikus rendszerekről, és a fékekről. Mindegyik kategóriában válogathatunk (valós, és a Forma-1-ben érdekelt cégek közül), és ha egy alkatrész minősége nem megfelelő az általunk támasztott igényeknek, akkor le is cserélhetjük azt a következő szezonra (ezekkel is csak egy éves szerződést köthetünk, és a minőséggel együtt természetesen az ár is növekszik!).

Fejlesztés

A fejlesztések különösen fontosak egy csapat életében. Fejlesztések nélkül a csapat visszacsúszna, a többi csapathoz viszonyított teljesítménye fokozatosan romlana. A fejlesztések sebessége a mérnökök számától függ, ezt viszont mi határozzuk meg. Érdemes annyi mérnököt foglalkoztatni, hogy mindenkinek legyen munkája, és a lehető legrövidebb idő alatt végezzék el azt. A munka minősége itt is a részleg főnökének képességei határozzák meg. A játékban a kocsiszekrényt hat részre osztották: magára a kocsitestre, az első és hátsó szárnyakra, az oldalszekrényre, a felfüggesztésre, és az oldalsó légterelőkre. Ezek minél magasabb szintre való fejlesztése az egyik legfontosabb feladatunk.



Gyártás

A fejlesztés után, talán ez az egyik legproblémásabb területe egy csapat irányításának. Mivel a versenyek között viszonylag kis intervallum van, így ezekben kell minél több mindent felhalmozni. A gyártó részleggel a legnagyobb gond, hogy nem tudja követni a fejlesztőket

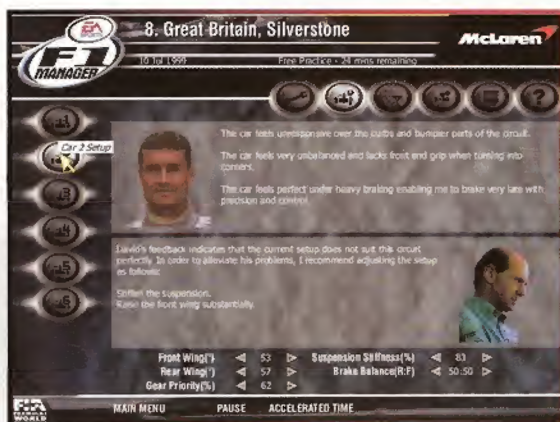


egy bizonyos szint után. Ez először ahhoz vezet, hogy egyre régebbi, majd használt alkatrészekkel kell versenyre menni, vagyis az a paradoxon áll elő, hogy minél gyorsabban fejlesztünk, annál rosszabb teljesítményt nyújt majd a csapat. Ezért leszögezhetjük, hogy a csapatvezető feladata nem csak az egyes részlegek minél jobb teljesítményre ösztönzése, hanem azok korlátjainak figyelembe vételével azok munkájának összehangolása is.

Összeszerelés

Itt nincs más feladatunk, mint a rendelkezésre álló hat autót a lehető legjobb alkatrészekből összerakni. Arra vigyázzunk, hogy a még le nem tesztelt, új alkatrészek gyakran több kárt, mint hasznot okoznak.







Szponzorok/Pénzügyek

Itt három dolgot nézhetünk át. A jelenlegi szponzorok névsorát, és hogy ezek mennyi pénzzel támogatják a csapatot, hogy mennyi ideig él még a szerződésük, és hogy mekkora érdeklődést mutatnak a csapat további szponzorálása iránt. A szponzorok érdeklődését két dolog befolyásolja. Az egyik az elért eredményeink, a másik a velük foglalkozó alkalmazottaink száma.

A Verseny

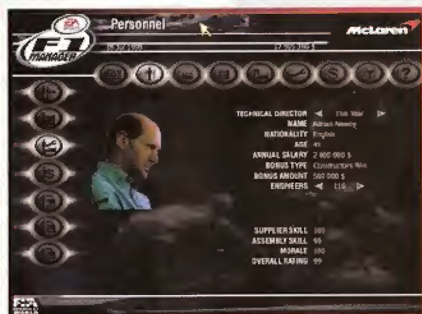
A versenyek lebonyolítása a játékban célszerű, és egyszerű. Szabadedzéssel kezdünk, ahol lehetőségünk van a pályára beállítani a kocsikat, kipróbálni hogyan mennek teli, és hogy hogyan száraz tankkal. A legnagyobb fejtörést általában a beállítás okozza. Nagyon ritka, hogy a pilótánk ne panaszkodjon valamire. Egyébként a beállítást is a pilóta által elmondott panaszok alapján kell belőni, ebben segít nekünk a technikai igazgatónk, aki a pilóta által elmondott benyomásokból következtet arra, hogy mit is kellene megváltoztatni. Ha megtaláltuk az optimálishoz legközelebb eső paramétereket, akkor akár fel is gyorsíthatjuk az időt, és kezdhetjük az időmérő edzést. Itt két dologra kell figyelni: Az egyik, hogy ne teli tankkal küldjük ki az autónkat a pályára, mert ez az időeredményben fejti ki negatív hatását. Kettő, hogy igyekezzünk akkor kiküldeni az autót, amikor a legkevesebben vannak a pályán, és senki sem tartja majd fel. Három, hogy ügyeljünk az ilyenkor kiadott utasításunkra. Ehhez tudni kell, hogy a versenyzőnek kiadhatjuk, hogy nagyon lassan körözzön, hogy szépen nyugodtan körözzön, vagy hogy nyomja a gázt, és legvégső lehetőségként, hogy mindent kockára téve hozzon ki a kocsiból 110%-ot. Tehát, a gyors körön lévő autónkat érdemes gyors haladásra ösztökélni, míg a fel-/levevezető körben lévő autónkat a minél lassabb haladásra utasítanunk. Ez két dolog miatt fontos: Az első, hogy az eszement száguldást a pilóta sem bírja két-három körnél tovább, és a kicsúszást ezért felesleges kockáztatni egy nem mért körön. Kettő, hogy minél inkább hajtják a kocsit, az annál gyorsabban elhasználódik. A verseny előtt érdemes pár apróságnak figyelmet szentelnünk. Mivel az autóinkon külön-külön meg tudjuk nézni az egyes alkatrészek elhasználtságának mértékét, ezért érdemes a legkopottabbakat (ált. motor, felfüggesztés) kicserélni újakra. Ha az ember előrelátó volt, és a versenyre három, vagy négy azonos képességű autót készített elő, akkor akár azt is megtehetjük, hogy teljesen más autóval indulunk a versenyen, mint amit addig használtunk.

Ha minden apróságot átnéztünk, akkor már nincs más hátra, mint megnyomni a start gombot, és... (itt most nem a pihenés jön), és feszülten, minden egyes kis rezdülésre, zavaros rádióforgalomra azonnal reagáló, gyors gondolkodású számítógéppé változni. Verseny alatt ugyanis akárcsak az életben, folyamatosan változtathatjuk a taktikánkat, az előírt tempónkat, mindezt a verseny alakulásától függően (gumik kopottsága, a vártnál kedvezőbb fogyasztás, stb.).

Most senki ne rémüljön meg, hogy „hát csak ennyi?" és a játéknak már vége is szakadt. Az igazi izgalmak csak ezután kezdődnek, és véget sem érnek, mert ahogy befejeződött a száguldó cirkusz egy újabb bemutatója, már készülhetünk is a következőre.

Szöcske





külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

summa summarum

Összetett szerkezet szép karosszériában

végítélet

86%

V-RALLY II

★ Egy igényes Arcade verseny PC-re

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Eden Studios
Kiadó: Infogrames
Web: www.infogrames.com
Minimum: P-II 266, 32 MB RAM
Ajánlott: P-III 500, 64 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: —



Végre egy jó konzol konverzió, mondtam kissé elhamarkodva a program első futtatása láttán. Egy igen jól sikerült és sikeres playstation program átirata másfél év után megjelent a PC-s piacon, ez az idő egy kicsit soknak tűnhet, de amint belegondolunk abba, hogy egy fix hardverhez (PSX) képest a PC platformon milyen sokféle processzor, videó vezérlő, hangkártya, memória stb. konfiguráció létezik (és a programnak mindegyiken futnia kell) rögtön kiderül, hogy a programozók miért „ülnek" egy-egy konvertáláson ilyen sokáig. Ezért némileg érthető, hogy néhány nagy programgyártó cég miért tér át inkább a konzol világába. Itt is a pénz dominál, mivel a hardver kötött, nem kell túl sokáig optimizálni és a program elkészülte után lehet beszedni a zsetont, továbbá nincsenek patch-ek és további támogatás. A V-Rally 2 az arcade kategóriát célozta meg, de annak is a csúcsát.



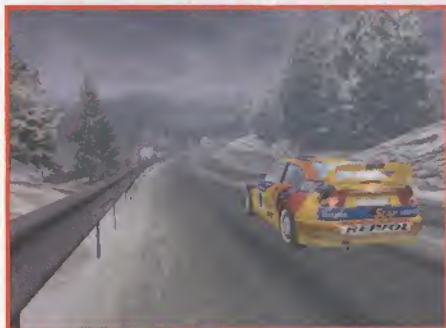
Grafika

A konvertálás közben minden jól sikerült, kivéve a pixelgrafikus alakzatokat. Ez sajnos tipikus hiba a konzolról átírt programok esetében. Kiváló példa erre a Metal Gear Solid, ahol a textúrák felbontását megnövelték (legalábbis összemosták) az aktuális felbontáshoz képest, de a feliratok annyira pixelesek, hogy szinte szúrja a szemet. Ez az, amiről az előbb beszéltem, hogy a megrajzolt logók, ikonok, háttérképek mind-mind megmaradtak a jól bevált 320x200-as felbontásban, esetlegesen egy kicsit ki lettek nyújtva 640x480-ra és az így visszamaradt szőröket próbálták shadelni. Pedig egy játék tálalásához nagyban hozzájárul a menü kivitele is. A paramétereket: grafikai felbontás, hangok a programon kívül tudjuk módosítani. A játék grafikája kiváló és bátran mondhatom, hogy ott van az élbolyban. A textúrák élesek és a felbontásuk is kielégítő. Sajnos a mip-map technikát a program nem nagyon használja, igaz ennek csak a közel kerülő textúráknál lenne értelme (boruláskor, fák között suhanva), mivel ilyenkor az adott kép kissé kockás lesz, de az opció a grafikai menüben megtalálható, de ha bekapcsoljuk akkor sem venni észre eget rengető változást. A háttérben lévő felhők fantasztikusak, szerintem Spielberg bácsi archívumából kölcsönözhették. Végre egy olyan program, ahol a háttér nem pixeles és valóban azt a hatást kelti mintha a távolban ott lenne a táj. Az út igen jól kidolgozott, de az update sajnos látható és ez olyan hatást kelt mintha hajópadlón futnánk, ahol a deszkák folyamatosan követik egymást. Az autók sérülése nagyon realisztikus, szépen gyűrődik a karosszéria és időnként a lámpák is felmondják a szolgálatot. A sérüléseket nem igazán venni észre vezetés közben, egy-egy ütközés a futóműre és a motor állapotára semmilyen kihatással nincs, csakis esztétikai szempont. Sajnos a PSX-en az eddig legjobb és forradalmian új „por effektet" nem igazán látni a játékban, helyette az autó szappanbuborékot ereget, legalábbis a por ehhez hasonlít leginkább. Az, hogy belátni az autóba, már mindennaposnak számít, de az, hogy a bennülők a kasznival együtt mozogjanak és a rájuk ható centrifugális erő hatására, tekeredjen és billegjen a fejük, már nem annyira átlagos. (Igaz a kanyarokban a mitfahrer-nek kissé pánik arca van.) Az út szélén csattogó vakuk fénye igazán élethű lett. A játék néhány remek nézettel rendelkezik, igen pozitív az, hogy a külső nézeten belül is legalább három távolságot állíthatunk be. A belső nézet átlagosnak mondható, de a Codemasters belső nézeténél sokkal szebb, és ami nem elhanyagolandó a kocsiszekrény mozog, ami egy arcade játékban igencsak ritka. Szomorú, hogy a külső nézet mindig az autó hátulját veszi, ezért egy igazi totált sohasem láthatunk a járgányról.











Beállítások, paraméterek

Már a leírásában is olvashatjuk, hogy a játék nem támogatja a multitasking-ot. Ezért futtatás előtt zárjunk be minden futó alkalmazást, és ne használjuk az Alt+Tab kombinációt. A nem multitasking alkalmazását valószínűleg a maximális framerate elérése érdekében alkalmazták, ami tényleg szuper 60-70fps körüli 800x600-ban is. De egy prioritás beállításával ugyanez az eredmény lett volna elérhető a multitask megtartása mellett. Mivel konzolról származik, alapból támogatja a Force Feedback-et. A játékot maximum 4 versenyző játszhatja, 2 játékosig osztott képernyőn, ami nem igazán jellemző a PC-s játékokra. A képernyő lehet függőlegesen és vízszintesen darabolva. A választható autók száma igen magas, megtalálhatjuk a favorit modelleket Subaru Impreza, Peugeot 206, Mitsubishi Lancer ... Alapvetően három kategória autói választhatók: World Rally Cars, 2.0l Kit Cars, 1.6l Kit Cars. Az összes versenyt megnyerve plusz tíz autót aktiválhatunk. A verseny négy kategóriára osztott: Time Trial, Arcade, V-Rally Trophy, Campionship. A programot egy igen jól használható pálya-szerkesztővel is ellátták, amellyel megtervezhetjük kedvenc terepünket. Az adott terepen versenyezhetünk éjjel, napos időben, felhős időben, esőben és e tényezők keveredéseiben. Az autó kiválasztása után beállíthatjuk a különféle segéd paramétereket, pl. a segédpilóta nemét, a sebességváltó típusát, az automatikus fékezést, a kormányzás érzékenységét (Ami a legalsó szinten is túlérzékeny.) és végül a kontroller gomb kiosztását. A kiválasztott autó különböző részeit is lecserélhetjük a Car Setting menüben. Választhatunk a terepviszonyokhoz legjobban illő gumiabroncsot: ez lehet havas és/vagy jeges útra, száraz betonútra — vizes betonútra való és még nagyon sokféle. A Gearbox menüben a sebességváltónk áttételét módosíthatjuk, amellyel a gyorsulás-végsebesség arányt szabályozhatjuk. A Chassis menüben az autó súlyelosztását és a futómű és a rugózás paramétereit állíthatjuk be. A Brakes menüpontban a fékek nyomatékát és a fékezőerő eloszlása a két állítható opció.







Irányítás, játékmenet

A játékot nem szívesen sorolnám a szimulátor kategóriába, mivel nem is az, de aki szereti a „játszható" és szórakoztató autós programokat, az biztosan megtalálja a számítását.

Az egy gépen belüli multiplayer mód még érdekesebbé teszi a játékot, mivel az osztott képernyős mód elég ritka PC-s körökben. Az autók irányítása nem éppen egyszerű, az első tíz percben az út egyik oldaláról a másikra csapódtam. A menüben igaz van állítási lehetőség a kormányzás érzékenységének szabályozására, de ez a funkció nem igazán ér semmit. (Talán az analóg kontrollernél hatásos.) Gyanítom, hogy a játék egy kormánnyal tökéletesen játszható, mivel az irányítás billentyűzetről nagyon hasonlít arra, amikor egy PSX-es autós játékot analóg irányító helyett digitálissal (nyilak) próbálunk meg vezetni. A pályára beszaladó és az út szélén fotózgató nézők valóban izgalmassá varázsolják a játékot, bár a fotósok mindig gyorsabbak nálunk és így nem tudjuk őket elgázolni. A nézőket a maximális biztonság érdekében egy fémkorlát is védi. Sajnos az autók hangja minden egyes típusnál ugyanaz. Az egyes típusokat szinte csak a futómű, kormány viselkedése különbözteti meg. Továbbá igen zavaró, hogy az út melletti fákon és kisebb sziklákon mindenféle akadály nélkül száguldhatunk át és mindeközben csak egy kis susogást hallani. Külső nézetből figyelve a gépjármű borulását igen érdekes jelenséget figyelhetünk meg, ha az autó a hátára fordul, akkor az utastér felső része a talajba süllyed. Egy másik érdekes jelenség a belső nézetnél elkövetett boruláskor következik be, mivel a képernyő felső középső részén egy ismeretlen eredetű objektum materializálódik. Minden gyermekbetegsége ellenére (Amelyet remélem, hogy kijavítanak.) igen kellemes kis program, de csak az arcade autós játékok kedvelőinek ajánlom. A Movies könyvtárban található egy díjnyertes filmet (VR2_pikes.mpg), amely egy igazi rally autóból felevett brutális kameranézeteket használ.

KeFe™

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

summa summarum

A Colin McRae 2-ig kihúzzuk vele...

végítélet

89%


BAKKER, DUPLA BERETTA VAN NÁLA! JÓ CUCC, DE CSAK TERROROK VEHETIK MEG!
DUPLA BERETTA? AZ MI A SZÖSZ? SOSE' HALLOTTAM RÓLA...
BANG
BANG


NAGYON ZORALL FEGYVER! KIRÁLY HANGJA VAN ÉS BABA A TÁRAZÓ ANIMÁCIÓ! HALLGATÓZZUNK, AZTÁN NÉZZÜK MEG, AMIKOR TÖLT, OKÉ?
ROGER THAT NYOMULJUNK!


NA! MOST!!!
VÉGRE! ÚGY LŐ A PALI MINT AZ ÁLLAT!
KLICK
KLICK

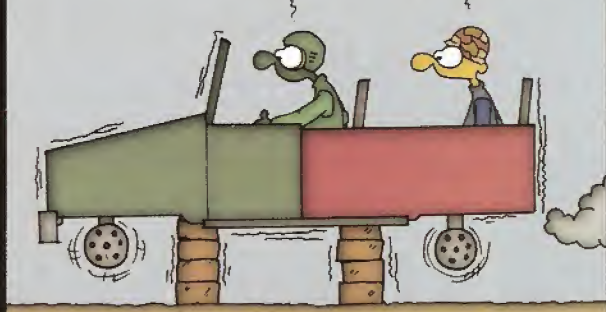

A PI***BA!!! HOGY MŰKÖDIK EZ A SZ**?? (AHHHH)


MMM... ITT IS VAGYUNK... RÖFFENTSÜK BE?
PRÓBÁLD AZ AKCIÓ GOMBBAL... HÁTHA ATTÓL MEGINDUL...


MMMM... ROGER THAT (MEGNYOMTA)
KEZD A DOLOG IZGALMAS LENNI...


TÁMADÁS!!!!
IGEEEEN!! ADJUNK NEKI!!!
BBBRRROOOUUMMM


MMMM.... MEG SE MOZDUL EZ A SZ**!
??? MI A PI*** PRÓBÁLD ÚJRA...!!


...SEMMI... ...NEM MŰKÖDIK... ...SZEMÉT....
MMMM... BIZTOS' PROGRAMHIBA...


CSALÓK
TNT


"KEMÉNY MELÓ"
I'M IN POSITION!!!
NEED BACKUP!
GO! GO! GO!

SWAT III: CLOSE QUARTERS BATTLE ELITE EDITION

★ Hadakozzunk együtt a belvárosban!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Sierra
Kiadó: Sierra
Web: www.sierra.com
Minimum: P233, 32 MB RAM
Ajánlott: P266, 64 MB RAM
3D kártya*: D3D, Glide
Multiplayer: LAN, Internet





Még a SWAT3-at sem volt időnk megunni, de az Elite Edition-ben már a többjátékos üzemmód csodás újdonságaival ismerkedhetünk a SIERRA jóvoltából. Bár csatatestvérei a Delta Force, a Rainbow Six, és a Soldier of Fortune szintén igazi remekművek, nem volt szükségünk egyikben sem olyan szintű taktikai készségre és gyors helyzetfelismerésre, mint a SWAT3 Close Quarters Battle esetén.

Az eligazítás

A csapatunk összeválogatása ismert lehet a hasonszőrű akciós szimulációkban megszokott név, fénykép, rövid szakmai előélet ismertetése, és válassz! A felkészítés az akcióra olyan életszagú, hogy a virággelkületű egyének önmagukba roskadva, töprengenek a monitor előtt a kegyetlen világ gonosz és nemtörődöm brutalitásán. Pedig maga a felkészítés nem véres, vagy kegyetlen, csak egy profi eligazítás hideg lélektelenségével vezeti fel az akció mibenlétét. Itt sok, számunkra fontos adatot megtudhatunk, például milyen fegyvereket használnak az elkövetők, kik a feltételezett cinkosaik, a feltételezett szerepük, néhány fotó a helyszínről, illetve a felderítés eredményességétől függően helyszínrajz a lehetséges behatolási pontokkal. A túszokról meglehetősen részletes leírást láthatunk, főleg a VIP besorolással bíró egyedekről. Ezt követi a fegyverzet és az egyéb bevetés során valóban használható ketyerék és kütyük bemutatása, kiválasztása, és mennyiségi meghatározása. Itt vannak először is az automata szálfegyverek, úgymint: M4A1 típusú gépkarabély, a H&K MP5 géppisztoly, ennek a hangtompított változata a H&K MP5SD. És utoljára



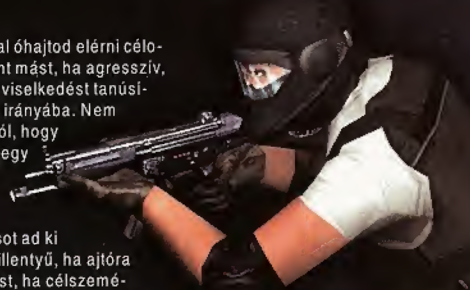
(nem véletlenül a sor végén említve) a Benelli M1 Super 90 shotgun. Ezekhez a szerkezetekhez egytől-egyig két féle típusú lőszert javadalmaznak: acélköpenyest a golyóálló szerelvények ellen, és a félköpenyest, amely nagyobbat roncsol a testbe hatolva, de a kevlárt többnyire nem tudja átszakítani. És míg szálfegyverből csak egyet tarthatunk a tarsolyunkban, addig lőszert mindkét fajtából vihetünk magunkkal az akciókra, és az adott darabszámon belül mi döntjük el az arányt. És itt van a maroklőfegyver a Springfield Armory 1911-A. Bár ebből választék nincs, azt kell mondjam hogy a standard modell nekünk is ugyanúgy megfelel majd, mint az LAPD összes rendőrének, mivel ez a rendszeresített oldalfegyverük. A fegyverekről és a többi barkácsáruról kimerítően részletes leírást olvashatsz a játékban.

Az egyéb kategóriába bekéredzkedik még jónéhány felszerelési elem, amiről érdemes szót ejteni:

- Tool kit, univerzális kéziszerszámkészlet, nálunk is kapható a kereskedelmi forgalomban egypár változata. Itt zárt ajtók nyitására, (nem akarok tippeket adni a betörésre hajlamos antiszociális egyedeknek), és elektromos szerkentyűk hatástalanítására szolgál. Használata a játékban: előhívó-billentyű, célkereszt a célobjektumra, tűz, majd szépen kivárjuk, míg a játéktervezők által rászánt idő elteltével, a zár nem zár, a szerkentyű nem szerkent (idióta szójáték).
- C2 Explosive, C2 robbanóanyagból készült távvezérlésű robbanócsík, a bezárt ajtók nem éppen csendes kitárója. Én nem szeretem alkalmazni. Használata: előhívó-billentyű, célkereszt a célobjektumra, tűz, a felszerelési idő kivárása, kész, hátrafelé mozgás a detonáció hatókörzetéből, tűz, voila, lehet rohanni (persze, csak ha posztumusz kitüntetésre hajtasz).
- Opti-Wand tm, majdnem tökélyre fejlesztett hatósági kukkoló berendezés. Sarkok és ajtókeretek mögött fedezékbe bújva „bátran" lehet vele kukkolni az ellent, persze csak ha éppen nem jár arra egy marcona terrorlegény, nyalka géppisztolyával, mert ez esetben hipp-hopp meglesz az a posztumusz érmecske, csak figyeld! Használat: előhívó-billentyű és kész.







• Flashbang, villanógránát. Na ez a hatásos gyógymódja a fejlövésnek. Úgy hívják, hogy megelőzés. Mert ha már mindenképpen arra adtad a fejed, hogy csakis te lehetsz az első, aki azon a cuki kis ajtón bemehet, akkor röppents be egy marék gránátot, és a kívánt hatás elérése azonnali lesz. Látáscsökkenés, halláskárosodás, a pszichikai megzakkantásról már nem is beszélve. Persze a mellékhatások és az egyéb tünetek jelentkezésének elkerülése végett konzultálj orvosoddal, gyógyszerészeddel, na meg a harcászati tanácsadóddal sem árt. Használata: előhívó-billentyű, célkereszt a kívánt irányban, és addig nyomod a tűzbillentyűt, míg az óhajtott dobási erőt eléred, mikor is elengeded a gombot, na meg a gránátot.



• CS Tactical Grenade, gázgránát. No nem a halálosabb fajtából, ez csak az utána küldött sorozatoddal válhat azzá. Ettől csak rí a delikvens, meg harákol, meg öklendez. Ja, ez az orrot is tisztíccsa! Ha utána dobsz egy Flashbang szerkezetet, akkor úgy vonulhatsz be, mint a terrordóm császára. De azért gyorsan ápolják le minden hepciáskodót, mert hajlamosak erőt venni a nagy bánatukon, és akkor megint csak posztumusz érem, satöbbi. Használata: mint az előző.

• Handcuffs, csuklóbilincs. No comment. De mégis! Csak bilincseljél meg szépen mindenkit, aki hagyja magát, mert az soha sem árthat. Használata: előhívó-billentyű, célkereszt a célszemélyre, tűz, vársz, kész, mehetsz a dolgodra lődözni tovább.

• Omniglow Impact Lightstick, világítópálca. Na én ezt megint csak nem használtam, de szorgos kis csapataim annál inkább szórták szerteszéjjel. Minek?! Használata: mint a gránátoké. Hatása nem mérhető, de biztos jó valamire. Valamire, valakinek, valahol. Azt azért se írom le.



A következő tétel a hotkey's. Ezekről csak annyit, hogy nagyon ötletes a használatuk, és igen sokoldalúan lehet hadastyán népedet megmérettetésre késztetni általuk. Példának okáért a billentyűk más parancsot hordoznak akkor, ha szerény osonkodással óhajtod elérni célodat, és megint mást, ha agresszív, támadékony viselkedést tanúsítasz az ellen irányába. Nem beszélve arról, hogy az sem mindegy mire mutat a célkereszted, mivel más parancsot ad ki ugyanaz a billentyű, ha ajtóra célzol és mást, ha célszemélyekre, vagy csak úgy célzol a semmire se.

Amíg ügyes-bajos teendőinket intézzük, úgymint a megfelelő puska kiválasztása, addig remek diszpécserünk folyamatosan vokális információval lát el minket, ezért akár azt is gondolhatnánk, hogy a játékot csökkentlátók is játszhatják. De nem, annál azért a dolog jóval bonyolultabb!



Nézzük tehát a Játékot!

Változatos, de kritikus helyzeteket kell megoldanod, úgymint: túszmentés a terroristák koszos karmaiból, vallási fanatikusok koszos karmaiból, hibbant ámokfutók koszos karmaiból. Vagy terrortámadást kell elhárítani, vagy ellenséges repülőgép-elhárító rakétát kell kivonni a forgalomból. Itt egy wc-nyi helységben kell szembeszállni az iszlámvallási fanatikusokkal, ott egy hatalmas bevásárlóközpont futballpályányi aulájában kell térdre kényszeríteni az ukrán maffia illusztris, és mindenre elszánt harcias tagjait. A pályák változatos nehézségi fokokkal bírnak, ami abban is megmutatkozik, hogy míg az egyikkel olyan gyorsan végzel, hogy szinte lőni sem tudsz, addig a másikkal napokat eljátszol, szidalmazó szavakkal illetve a program nagy tudású kivitelezőit. De nem csak a nehézség változatos, változatosak maguk a pályák is. Az egyszerű családi háztól a követségeken, csatornákon, és a templomon át a hatalmas toronyépületekig szinte minden helyszín képviselteti magát. És hát a figurák. Az ellenfél fedezékben vár, fedezékbe menekül, fedezékből támad, önmagát mesterien oltalmazva kidugva géppisztolyát, de nem biztos, hogy vad elszántsága ellenére nem is adja meg magát. A fedezékről jut eszembe: nem baj, ha mi is







a lehető legteljesebb mértékben a barátainknak tekintjük őket és kihasználjuk segítségüket. Például igen fontos a megfelelő testtartás felvétele, ha jobbról hagyod el a fedezéket, akkor jobbra hajtsd ki a harcosod felsőtestét, ugyanis így kevesebb támadási felületet mutatsz, és nagyobb eséllyel úszod meg sebesülés nélkül, de ha balra támadsz ki, akkor nem árulom el, hogy merre hajolj. Az áldozatok: szerencsétlenek pánikhangulatukban félretéve az emberi méltóságot rohangálnak, ordibálnak, néhányan méltatlankodva, míg mások örömmel fogadnak, mint felmentő sereget. De ha szid, ha imád, béklyózd meg saját érdekében, vasat a csuklójára, mert akkor legalább valamivel lefoglalod és a későbbiekben nem bóklászik a reppenő golyóid eleibe. Mert az öngól túl marconán fest az eredménylapodon. Egyébként a karakterek kidolgozása olyan aprólékos, mintha csak ofszet nyomdatermékről léptek volna le. Amíg a túszul ejtett család anyukája a gyermekeiért aggódik, addig apuka őt keresi és könyörögve kéri a megmentését. A követségeken randalírozó terror legény, elfogása után rögtön diplomáciai mentességével takarózna, és ettől csak ellenszenvesebbé válik az ábrázata. A fogvatartóitól megmentett pap ígéri, hogy a lelked üdvéért fog fohászkodni. A megsebzett ellen leengedi a fegyverét, aztán ha vagy olyan balga, hogy bevetted ezt a mozdulatát vagy orrba lő, vagy nem. De tényleg! És hát a csapatod... Ezek a fiúk nagyon értik a dolgukat, eleinte bosszantott, hogy a profik is milyen hamar elhullanak, de rájöttem, én sem bírom tovább a szigorú belharcok átlagos amortizációját. Volt olyan pálya, ahol dacára grande macho harctéri beállítottságomnak, a csipet-csapat kék, vagy vörös tagjait nézegettem, milyen szépen söprik ki az érzékszervi, és egyéb károsodásokat szenvedett csökkent képességű exterroristákat. Az, amelyik az ajtó takarásában van, nyit, a másik oldali takart bedobja a Flashbang-et, míg társaik fedezik őket, a bumm után pedig fegyelmezett tisztogatásba kezdenek. Úgy megy nekik, mint legszebb napjaikban a fiúknak a bányában. Kellemes látvány. A látványról még annyit, hogy az emberei sisakjába szerelt kamera a képernyő jobb felső sarkán befogható, ami sokszor fogja megkönnyíteni a játékot számodra. A mozgás pedig olyan tiszta akár a hegyi patak vize. Sehol egy töredező mozdulat, sehol egy akadós háttér. A hangok pedig igencsak megrémíthetik a harcokba belefelejtkezett játékost, mert ha nincs biztosítva a háta, akkor egy géppisztolyból leadott sorozat után csak egy gúnyos kacajt hall majd, miközben a föld felé zuhanva.

És akkor a multiplayer mód

A játékosok kényük-kedvük szerint állíthatják a Tool menüpontban a spéci helyszíneket, és karaktereket. Hány túszt szeretnél, hány terroristát, milyen fegyverrel, milyen erőnléttel, hol mozogjon a pálya területein. Én a magam részéről az áttetsző kombinéban flangáló, tangabugyit hordó túszlánykát látom szívesen a kegyeimért esedezni, de ki-ki, ízlése és vérmérséklete szerint találhat itt egyéb szereplőket is. A társasági játékmód előtt regisztráltassuk magunkat, utána pedig aprítsuk az ellent! Lehet team-ben, team-deathmachben, deathmach-ban, és az utolsó emberig harcolni. Ha csatlakozol egy társasághoz, akkor rendszerint már kész fegyverzetből és miegyébből válogathatsz. A Counter-Strike lovagjainak, és a Quaker harcosoknak melegen ajánlom figyelmébe, mivel ez sokkal valószerűbb környezetben, és a valódi alapján megfogalmazott fegyverzettel játszandó. Erre nem is fecsérlem a szót, mivel annyi féle-forma harc, karakter, és ellenfél van, hogy inkább próbálni kell, mint olvasni róla. Let's fight!

Tboy





külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Élethű környezet, és valósághű fegyverek emelik kategóriájának élére

végítélet

97%

EZ ÁM A NAGY SZÁM
1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az 576 KByte-ra, 9552 Ft helyett mindösze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk

Ez már bárkinek megéri. Neked is?
Akkor töltsd ki és küldd vissza!

Előfizetéssel megrendelem az 576 KByte című, havonta megjelenő folyóiratot ...... példányban, ... hónaptól, egy évre, 6999 Ft-ért. Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név: ....

Cím: ....

E-mail: ....

Ajándékba a ...., ..., ... , ... , ... , ... számokat kérem,

Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ...... , ... számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf. 132

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Az árak a 25 %-os ÁFA-t tartalmazzák!

5+1 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999.-

PC CD-ROM JÁTÉKOK

12 O CLOCK HIGH	11999 2999.-
15th INTERPLAY ANTHOLOGY	12999.-
7th LEGION	1999.-
ACM 1918	9999.-
ACTION MAN	7999.-
AGE OF WONDERS	11999.-
AHX 1	11999.-
AKCIO JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE	11999.-
ALADDIN - NASIRA'S REVENGE	HIVJ
ALIEN CROSSFIRE	6999.-
ALIEN INCIDIENT	7999.-
ALPHA CENTAURY /CLASSIC	3999.-
ARCADE POOL 2	4999.-
ARMOR COMMAND	9999 3999.-
ARMY MEN AIR TACTICS	9999.-
ARMY MEN Operation Meltdown	7999.-
ASCENDANCY	4999.-
ASTERIX THE GALLIC WAR	7999.-
ATLANTIS II	9999.-
AUTÓVERSENY GYŰJTEMÉNY	1999.-
B HUNTER	11999 3999.-
B17 FLYING FORTRESS	HIVJ
BALDUR'S GATE 2	HIVJ
BATTLE GROUND COLLECTION	11999.-
BEETLE CRAZY CUP	9999.-
BENEATH A STEEL SKY	4999.-
BIO FORGE /CLASSIC	4999.-
BIRDS OF PREY	3999.-
BUGS BUNNY LOST IN TIME	7999.-
BURNOUT DRAG RACING	11999 4999.-
BUSINESS TYCOON	9999.-
CANNON FODDER 2 /H	4999.-
CAPTAIN QUAZAR	1999.-
CAR AND DRIVER	2999.-
CARMAGEDDON TDR 2000	9999.-
Castrol Honda Superbike 2000	9999 4999.-
CHESSMASTER 7000	9999.-
CIVILIZATION II MULTIPLAYER	7999.-
CLOSE COMBAT IV	9999.-
CODNAME EAGLE	11999.-
Command & Conquer RED ALERT 2	HIVJ
C & C WORLDWIDE WARFARE	9999.-
CONQUER THE SKIES	7999 3999.-
CONQUEST EARTH	11999 4999.-
COUNTER ACTION	11999.-
CREATURE SHOCK	4999.-
CRICKET 97	9999 1999.-
CROC /CLASSIC	3999.-
CROC 2	9999.-
DAIKATANA	3999.-
DARK REIGN II	9999.-
DARK VENGEANCE	11999.-
DAWN OF ACES	7999.-
DEATHKARZ	11999 3999.-
DEER HUNTER COMPANION	4999.-
DESECRATED LANDS	5999.-
DIE HARD TRILOGY 2	9999.-
DINO CRISIS	HIVJ
DISCWORLD NOIR	3999.-
DISNEYS HOT SHOT: BUG DROP	4999.-
DISNEYS HOT SHOT:CUB CHASE	4999.-
DISNEYS HOT SHOT:Paddle Bash	4999.-
Disneys Hunchback of Notredame	4999.-
DISNEYS LION KING 2	11999.-
DISNEYS MAGIC ARTIST STUDIO	10999.-
DISNEYS VILLAINS REVENGE	11999.-
DO3D WEB SZERKESZTŐ	24999.-
DONALD'S QUACK ATTACK	HIVJ
DREAMS	11999.-
DUKE NUKEM 3D	2999.-
DUNGEON KEEPER GOLD	3999.-
EARTH 2150	11999.-
EARTHWORM JIM 3D	11999.-
EF2000 TACTCOM	5999 1999.-
EXECUTIONER 11	5999 1999.-
EXTREME G2	9999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-
F/A 18 HORNET 3.0	4999.-
F/A 18E SUPER HORNET	11999.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	HIVJ
F1 MANAGER 2000	HIVJ
FA Premier League MANAGER 2001	9999.-
FA PREMIER LEAGUE STARS 2001	9999.-
FAMILY GAME PACK	9999.-
FIELDS OF FIRE	11999.-
FIFA 2001	HIVJ
FLASHBACK	3999.-
FLEET COMMAND	3999.-
FLIGHT SIMULATOR 95	9999.-
FLUX	2999 999.-
FLY	11999.-
FLYING CORPS GOLD	4999.-
FORCE 21	11999.-
FORD RACING	11999.-
FREESPACE BATTLE PACK	7999.-
GAME MANIA 3	9999 4999.-
GAME MANIA 4	9999 4999.-
GET MEDIEVAL	6999.-
GEX 3D	3999.-
GRAND PRIX 3	9999.-
GRIM FANDANGO	10999.-
GULF WAR	11999 4999.-
GUTS & GARTERS	9999 1999.-
GYEREK JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE	1999.-
HARDWAR	11999 4999.-
HEART OF DARKNESS	2999.-
HEROES OF M&M COMPENDIUM	11999.-
HEXPLORE	11999.-
Hidden & Dangerous - Fight for Freedom	4999.-
HOGS OF WAR	HIVJ
HUNTER HUNTED	4999 2999.-
IWAR	11999 2999.-
IMPERIUM GALACTICA II	7999.-
INTERNATIONAL FOOTBALL 2000	9999.-
INVICTUS	9999.-
JAGGED ALLIANCE 2	9999.-
JOHNY BAZOKATONE	1999.-
JUNGLE BOOK GROOVE PARTY	HIVJ
KISS PSYCHO CIRCUS	11999.-
KLÁNOK	9999.-
LARRY CASINO	7999.-
LEGO CREATOR	6999.-
LEGO LOCO	6999.-
LEGO RACERS	9999.-
LEGOLAND	10999.-
LEMMINGS 3D	4999.-
LIATH	7999.-
LODERUNNER 2	4999.-
LUCKY LUKE	7999.-
Magic Carpet :Hidden Worlds	4999 999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MESSIAH	9999.-
Mickey Mouse Computer KIT	9999 4999.-
MIG ALLEY	9999.-
MIGHT & MAGIC VII	11999 3999.-
MIGHT & MAGIC VIII	9999 6999.-
MODERN WARFARE Collection	11999.-
MONACO GP 2	9999.-
MONOPOLY TYCOON	HIVJ
MOTORVERSENY GYŰJTEMÉNY	1999.-
MUSIC STUDIO GENERATION 5	11999.-
NASCAR PINBALL	5999.-
NAVY STRIKE /H	4999 1999.-
NBA BASKETBALL 2000 (FOX)	9999 6999.-
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	9999.-
NHL 2001	9999.-
NO RESPECT	9999 2999.-
NOCTURNE	11999.-
NOTHING BUT ACTION	3999.-
NOX	9999.-
OUTCAST	9999.-
OUTPOST 2	3999.-
OVERBOARD	1999.-
PACIFIC WARRIORS	HIVJ
PANDEMONIUM 2	4999.-
PANZER GENERAL 3D ASSAULT	11999.-
Panzer General III Scorched Earth	11999.-
PATRIOT	4999.-
PGA TOUR GOLF 486	4999 1999.-
PHARAOH	7999.-
PIZZA CONNECTION 2	HIVJ
PLANE CRAZY	4999 2999.-
POOL SHARK	11999.-
POPULOUS Undiscovered Worlds	7999.-
PREMIER MANAGER 99	5999.-
PRO FISHING 3D	7999.-
PRO HOCKEY 95	3999.-
PSYCHO PINBALL	3999.-
QAD	9999 1999.-
RALLY BAJNOKSÁG	3999.-
RALLY CHAMPIONSHIP -MOBIL 1	9999.-
RAYMAN	4999.-
RED JACK	11999 4999.-
RIDING STAR	10999.-
ROAD WARS	HIVJ
ROLAND GAROSS TENNIS	3999.-
SABRE ACE	1999.-
SANITY AIKEN'S ARTIFACT	HIVJ
SANITY	HIVJ
SCORCHED PLANET	1999.-
SECRET OF THE CASTLE	5999.-
SENSIBLE GOLF	7999 1999.-
SETTLERS III -Quest of Amazons	9999.-
Seven Kingdoms II - The Frythan Wars	9999.-
SHADOW COMPANY	9999.-
SHATTERED LIGHTS	9999 2999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999 2999.-
SHOGUN TOTAL WAR	9999.-
SIM CITY 2000 /CLASSIC	3999.-
SIM CITY 3000 WORLD EDITION	9999.-
SIM PARK	3999.-
SIMS LIVIN' IT UP	6999.-
SIMS	9999.-
SKULL CAPS	9999 4999.-
SMALL SOLDIERS Globotech Design	4999.-
SOLDIERS AT WAR	9999.-
SPECTRE VR	5999.-
SPEED BUSTERS	11999.-
SPEED HASTE	4999.-
SPORT JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE	1999.-
SQUAD LEADER	HIVJ
STAR COMMAND Revolution	11999 2999.-
STAR TREK NEW WORLDS	HIVJ
STAR WARS BEHIND THE MAGIC	11999.-
STAR WARS EPISODE I Pod Racer	11999.-
STAR WARS Force Commander	11999.-
STAR WARS PHANTOM MENACE	11999.-
STARSHIP TROOPERS	HIVJ
STARSHOT	7999 2999.-
STRATÉGIA JÁTÉKOK Gyűjteménye	1999.-
Street Wars Constructor Underworld	11999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
STUNT GP	HIVJ
SUDDEN STRIKE	HIVJ
SUPER BUBSY	9999.-
SUPERCARS International	2999 1999.-
SYYRAH	5999 1999.-
TAROT	4999 1999.-
Teen M. Ninja Turtles Movie CD	4999 1999.-
TENKA	1999.-
TERVEZZ ÉS ÉPÍTS	4999.-
TEST DRIVE 5	7999 4999.-
THEME PARK WORLD	9999.-
THIEF II	5999.-
TIGER WOODS PGA TOUR 2001	HIVJ
TIGGER'S HONEY HUNT	HIVJ
TIN TIN IN TIBET	9999.-
TOCA 2	4999.-
TOCA	6999.-
TOMB RAIDER IV	6999.-
TOONSTRUCK	4999 1999.-
TOP SHOT	7999.-
Total Annihilation KINGDOMS	11999 7999.-
TRAIN TOWN	7999.-
TUNNEL B1	9999 1999.-
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	11999 4999.-
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/00	2999.-
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	1999.-
UEFA EURO 2000	9999.-
ULTIMA 8 - PAGAN /CLASSIC	4999.-
ULTIMATE LEMMINGS	4999 1999.-
UNREAL	2999.-
UP WORDS	4999 1999.-
URBAN CHAOS	11999.-
URBAN RUNNER	4999.-
ÚTNYILVÁNTARTÓ RENDSZER	14999.-
ÜGYESSÉGI Játékok Gyűjteménye	1999.-
V RALLY 2	9999.-
VIRTUAL KARTS	4999.-
VIRTUAL POOL 2	11999.-
VIRTUAL POOL 3	HIVJ
WACKY RACES	7999.-
WAR BREEDS	9999 4999.-
WARCRAFT II	2999.-
WARHAMMER PACK	11999 4999.-
WARWIND II	11999.-
WILD WILD WEST	9999.-
WORMS ARMAGEDDON	4999.-
X COM INTERCEPTOR	2999.-
X MEN APOCALYPSE	5999 2999.-
X WING ALLIANCE	11999.-
X WING VS TIE FIGHTER	9999.-
XENOCRACY	11999 2999.-

EZT VEDD MEG!

1944 ACROSS THE RHINE	1999.-
ADDICTION PINBALL	1999.-
ADMIRAL SEA BATTLES	1999.-
AIRPORT INC.	HIVJ
APACHE LONGBOW	1999.-
ARMY MEN IN SPACE	2999.-
ARMY MEN	1999.-
ATOMIC BOMBERMAN	1999.-
BROKEN SWORD 2	1999.-
BROKEN SWORD	1999.-
CANNON FODDER 1 & 2	HIVJ
CIVILIZATION	1999.-
COLONIZATION	1999.-
DARK COLONY	HIVJ
DEATHTRAP DUNGEON	1999.-



EASTERN FRONT 2	HIVJ
FLIGHT UNLIMITED II	1999.-



1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

FLY !	HIVJ
GRAND THEFT AUTO 2	HIVJ.
GRAND THEFT AUTO	2999.-
HIDDEN & DANGEROUS	HIVJ
International RALLY CHAMPIONSHIP	HIVJ
MIGHT & MAGIC VI	1999.-
MONTEZUMA'S RETURN	HIVJ
MYTH THE FALEN LORDS	1999.-
RAILROAD TYCOON 2	HIVJ
REQUIEM	1999.-
SCREAMER RALLY	1999.-
SCREAMER	1999.-
SPEC OPS 2 US Army Green Berets	HIVJ
SPEC OPS RANGER ASSAULT	HIVJ
TERRACIDE	1999.-
TOMB RAIDER	1999.-
TOONSTRUCK	HIVJ
TOUCHE	1999.-
UFO ENEMY UNKNOWN	1999.-
VIVA FOOTBALL	HIVJ
WARCRAFT	1999.-
WORMS	1999.-

SOLD-OUT CD-ROM JÁTÉKOK

ACTUA SOCCER	1999.-
ARCHIPELAGOS 2000	2999.-
BALDIES	1999.-
BENEATH A STEEL SKY	1999.-
CANNON FODDER	1999.-
CANNON FODDER 2	1999.-
Champ Manager 2/F-16/J.W. Snooker	3999.-
CONSPIRACY	1999.-
CREATURE SHOCK	1999.-
FLIP OUT!	1999.-
GOAL !	1999.-
HAND OF FATE	1999.-
JIMMY WHITE SNOOKER	1999.-
LURE OF TEMTRESS	1999.-
MANIC KARTS	1999.-
PRAY FOR DEATH	1999.-
SENSIBLE GOLF	1999.-
SLIPSTREAM 5000	1999.-
SUBWAR 2050	1999.-
THE REAP	1999.-
THIS MEANS WAR	1999.-
THREE LIONS	2999.-
Toonstruck/Actua Soccer/Cannon Fodder	3999.-
VIRTUAL GOLF	1999.-
VIRTUAL KARTS	1999.-
WORMS REINFORCEMENTS	1999.-
Worms/Atomic Bomberman/Screamer	3999.-
ZOOL 2	1999.-

CRUCIAL CD-ROM JÁTÉKOK

GODS	1999.-
GRAND PRIX	1999.-
LORDS OF THE REALM	1999.-
MAGIC POCKETS	1999.-
XENON II	1999.-

E GAMES CD-ROM JÁTÉKOK

101 COLLECTORS EDITION	3999.-
3D ASTRO BLASTER	3999.-
3D CUBE HOPPER	3999.-
CARD Classic & SOLITAIRE Gold	3999.-
CRAZY DRAKE	3999.-
CROSSORDS & PUZZLES	3999.-
GALACTIC INVASION	3999.-
GALACTIC PATROL	3999.-
GALAXY OF GAMES 1&2	3999.-
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	3999.-
INTERGALACTIC EXTERMINATOR	3999.-
TUNNEL BLASTER	3999.-

JÁTÉK ÉS AKCIÓFIGURÁK

COW AND CHIKEN	
COW AND CHIKEN MINIATURE FIG.	999,-
SQUIRTERS	1499,-
HANNA BARBERA COLLECTIBLES	
MINIATURES	999,-
COW AND CHIKEN ACTION FIG	1999,-
JOHNNY BRAVO ACTION FIG	1999,-
DEXTERS LAB ACTION FIG	1999,-
DANDM ACTION FIG	1999,-
YOGI ACTION FIG	1999,-
TOP CAT ACTION FIG	1999,-
HKP ACTION FIG	1999,-
CRASH BANDICOT SORTIMENT I.	
CRASH JET PACK	2999,-
CRASH JET BOARD	2999,-
COCO BANDICOT	2999,-
KOMODE MOE	2999,-
DR. NEO CORTEX	2999,-
CRASH BANDICOT SORTIMENT II.	
CRASH DEEP DIVE	2999,-
CRASH HIGH FLYING	2999,-
COCO WAVE RIDER	2999,-
DINGO DILE	2999,-
N. GIN	2999,-
N. TROPY	2999,-
MORTAL KOMBAT	
SEKTOR	1999,-
KITANA	1999,-
JOHNNY CAGE	1999,-
BEATLES YELLOW SUBMARINE	
GEORGE	3999,-
RINGO	3999,-
PAUL	3999,-
JOHN	3999,-
MOVIE MANIACS	
SCREAM	4999,-
CHUKY	3999,-
THE CROW	4999,-
PSYCHO	3999,-
PUMPKINHEAD	3999,-
HALLOWEEN	3999,-
FREDDY	3999,-
LEATHERFACE	3999,-
JASON	3999,-
SPECIAL EDITION Freddy vs. Jason	7999,-
SIN CITY	
MARV	3999,-
DEATH ROW MARV	6999,-
ZENÉSZEK	
ROB ZOMBIE	4999,-
ALICE COOPER	4999,-
DUKE NUKEM	
DUKE NUKEM	2999,-
SPAWN DARK AGES 11	
THE SKILL QUEEN	3999,-
HORRID	3999,-
BLACK KNIGHT	3999,-
OGRE	3999,-
THE RAIDER	3999,-
SPELLCASTER	3999,-
SPAWN SORTIMENT 13	
CURSE OF THE SPAWN 2	3999,-
ZEUS	3999,-
HATCHET	3999,-
MEDUSA	3999,-
SPAWN SORTIMENT 14	
SPAWN THE BLACK HEART	3999,-
THE NECROMANCER	3999,-
IGUANTUS AND TUSKADON	3999,-
VIPER KING	3999,-
MANDARIN	3999,-
TORMENTOR	3999,-
SPAWN TECHNO 15	
CYBER SPAWN	3999,-
IRON EXPRESS	3999,-
STEEL TRAP	3999,-
WARZONE	3999,-
GRAY THUNDER	3999,-
SPAWN SORTIMENT 17	
TIFFANY 2	4999,-
CLOWN 2	4999,-
MALE BOLGIA 2	4999,-
AL SIMMONS	4999,-
MEDIEVAL SPAWN 2	4999,-
SPAWN 5	4999,-
QUAKE SORTIMENT I.	
MAJOR	2999,-
ATHENE	2999,-
IRON MAIDEN	2999,-
SLEEPY HOLLOW	
THE HEADLESS HORSEMAN	3999,-
ICHABOD CRANE	3999,-
THE CRONE	3999,-
The Headless Horseman BOXSET	7999,-
METAL GEAR SOLID	
SOLID SNAKE	3999,-
MERYL SILVERBURGH	3999,-
LIQUID SNAKE	3999,-
REVOLVER OCELOT	3999,-
PSYCHO MANTIS	3999,-
SNIPER WOLF	3999,-
VULCAN RAVEN	3999,-
NINJA	3999,-
THE SIMPSONS	
BART SOFT	4999,-
HOMER SOFT	4999,-
MINI BLISTER	499,-
MATRIX	
AGENT SMITH	3999,-
CYPHER	3999,-
MORPHEUS	3999,-
NEO	3999,-
SWITCH	3999,-
TRINITY	3999,-
FINAL FANTASY VIII	
SQUALL	3999,-
QUISTIS TREPE	3999,-
IRVINE KINNEAS	3999,-
LAGUNA LOIRE	3999,-
ZELL DINCHT	3999,-
RIONA HEARTILLY	3999,-
SEIFER ALMASY	3999,-
BOX SET 1	9999,-
BOX SET 2	9999,-
TOMB RAIDER	
LARA & DOBERMANN	3999,-
LARA & SHARK	3999,-
LARA & YETI	3999,-
LARA & MOTORBIKE	3999,-
LARA & TIGER	3999,-
LARA & ALLIGATOR	3999,-
LARA IN JUNGLE OUTFIT	6999,-
LARA IN AREA 51	6999,-
LARA IN WETSUIT	6999,-
DIDDY KONG RACING	
BANJO	3999,-
WIZ PIG	3999,-
DIDDY KONG	3999,-
DANGER GIRL	
SYDNEY SAVAGE	3999,-
ABBEY CHASE	3999,-
NATALIA KASSLE	3999,-
MAJOR MAXIM	3999,-



NHL 2001

★ ÚJRA INDUL A BULI...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.ea.com
Minimum: P200, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

A szurkolók legnagyobb örömére októberben megint megnyíltak a tengerentúli elitliga hoki stadionjainak a kapui. Beindult az élet a NHL-ben, az amerikai profi jégkorongliga idén sem hagy minket unatkozni. Te is szeretnél beszállni? Akkor a legjobb helyen keresgélsz, hiszen a NHL 2001 keretein belül jegyeket sem kell vásárolnod és ezúttal tényleg az a csapat nyerheti meg kedvenc párharcaidat vagy akár a Stanley Cup trófeáját is, amelyiknek te drukkolsz. Mint azt évről évre megszokhattad, ezúttal is az EA SPORTS az idegenvezetőd. Végre megérkezett az NHL 2001, az eddig etalonnak tartott hoki sorozat legújabb darabja, ismét az Electronic Arts égisze alatt.

Első benyomások

Az intro megtekintése után rögtön az tudatosul az emberben, hogy az EA-nél valószínűleg véglegesen áttértek a régebbi digitalizált bevezetőről a számítógépes előzetesre, idén is ilyet tekinthetünk meg a főmenü bejelentkezése előtt. Ebben közeli kameranézetekből villantják fel a játék legmelegebb megmozdulásait, amely megfelelő adag az adrenalinszint növelésre, mégis én személy szerint jobban szerettem a régebbi összevágásokat, amelyek valódi meccsek leglátványosabb eseményeiből készültek. A főmenünél és a menüpontoknál egyből megragadott a kellemes kidolgozás és a jó háttérzene. Miután lejátszottam legelső kis összecsapásomat, amely legkönnyebb fokozaton nem állított megoldhatatlan feladat elé, legjobban a hangulat nyerte meg a tetszésemet, a meccs előtti felvezetők, a játékosok mimikái, a kommentátorok dumái és a bunyók. A közelebbi kameranézeteknél egyből szemet szúrt a részletes kidolgozottság is és ennek kapcsán joggal gondolhatja bárki, hogy ehhez a látványhoz megfelelő motorral is rendelkeznünk kell, de ezt a kellemetlenebb kérdést később a részletes elemzésnél fogom megválaszolni.





Részletesebben

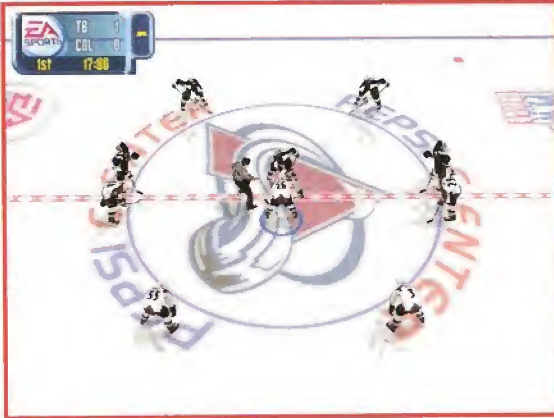
A játék grafikája feljavult az előző részhez képest: a arcvonások és a mozgás aprólékosabban lett kidolgozva, a 2000-ben még egy kicsit elnagyoltak voltak a végtagok és azok kapcsolódása egymáshoz, ezt most kiküszöbölték és a figurák tényleg élő emberek benyomását keltik. Az EA animátorai egész tetszetős nézősereget is kreáltak, de aki nem rendelkezik egy erőgéppel legalább egy P433-as személyében ami meg van spékelve 128 MB RAM-mal és még egy jó kis videokártyával is, az képtelen lesz az optimális grafikai felfestést igénybe venni és ez esetben csak egy összemosott szőnyeg fogja győzelemre buzdítani. A hanghatásokon nemigen volt mit javítani, azok tavaly is kifogástalanok voltak, a mostani speakerek is jól végzik a dolgukat: mindig reagálnak a pályán történtekre (szemben a honi kommentátorokkal) és egyfolytában nyomják a sódert. Emellett morajlik a tömeg, csattannak az ütők (és néha a pofonok), csúszik a korong, fékezésnél kaparja a jeget a korink







és ha valami érdemleges (csere, gól, kiállítás) történik, akkor a stadion hangosbemondója is megszólal. A legjobban természetesen a gólt jelző sziréna tetszett (talán nem véletlenül). A mozgás nagyon el van találva, a korisok tényleg csúsznak a jégen, és csak lassabban tudnak megfordulni (akár a valóságban). A bodycheck után úgy borulnak, mint a homokzsák és a következő extrák is helyet kaptak: a játékosok mutogatnak egymásnak, néha összeugranak, és a kapus bosszankodik egy bekapott gól után. A játékmódok



közül választhatunk egy szimpla mérkőzést, bajnokságot az általunk összeállított csapatokból vagy az



NHL csapataiból, de rögtön kezdhetünk a rájátszásban is vagy gyakorolhatjuk a büntetőütést. Az Internettel rendelkezőket se felejtették el, kétféle hálózati ligába is be lehet szállni a játékban. Akár csak tavaly most is kreálhatunk a kedvenc játékosainkból egy fantáziacsapatot, de bármilyen bajnokságot elkezdve, akár el is lehet adni vagy cserélni a gyengébben teljesítőket, szóval szabad kezünk van az összeállításoknál, de ha ez sem lenne elég, változtathatunk még a taktikán is. Örömmel nyugtáztam, hogy a jól ismert tengerentúli klubcsapatok között rajtoló két újonc a Colombus és a Minnesota is helyet kapott a játékban és most már nem csak az amerikai All-Star és a világ jobb jégkorong-válogatottjai vannak jelen, hanem gyengébb országok összeállításaival is találkozhatunk. Segítségként külön menüpontban kapott helyet taktikai alakzatunk átállítása és itt tekinthetjük meg és állíthatjuk be a legkülönfélébb támadási variációkat is.

A kezelhetőség

A kezelhetőség egy sportjáték legfontosabb vizsgálati tárgya, hiszen ha játszhatatlan, semmit sem ér a gyönyörű megjelenítés és oda a játékélmény is. Szerencsére ebben a kategóriában is jól vizsgázott a NHL 2001, jól játszható, de nem könnyű. Ezt arra értem, hogy csak gyengébb fokozaton jelent gyerekjátékot megterhelni az ellenfél hálóját 5-6 góllal, a komolyabb nehézségi szinteken már igencsak meg kell szenvednünk, hogy többször is be tudjuk kaparni a pakkot. Négy funkció billentyűt oszthatunk ki a klaviatúrára vagy a joypadunkra: ha nálunk van a korong lőhetünk, passzolhatunk, sprintelhetünk vagy cselezhetünk. Ha nem mi birtokoljuk, akkor az emberváltás mellett három lehetőségünk van még arra, hogy újra a magunkénak tudhassuk a góllövés elengedhetetlen eszközét, mellesleg ezekkel lehet a kedvenc megmozdulásaimat prezentálni. Az elsővel egy kiadós bodycheck keretében lehet ártalmatlanná tenni az ellent, míg a másodikkal egy hasonló, de brutálisabb rácsúszással oszthatjuk ki a 8 napon túl gyógyuló sérüléseket. A harmadik a hagyományos bottal történő korongszerzés. Az első két támadási módnál fontos, hogy megfelelő lendülettel „szereljük" az ünneprontóinkat, különben túl hamar magukhoz térnek. Még az is idevág, hogy az ilyen belemenésektől pöccennek be az ellenfél játékosai, és ha már jó párat kiosztottunk, bízhatunk benne, hogy hamarosan megvívhatjuk amatőr kis bokszmeccsünket egy unszimpatikus jelentkezővel. Gólt ütni még mindig úgy a legkönnyebb, ha a szélről oldalra csalva a kapust adunk be és ezeket egyből ellőjük egy a kapu közelében álló csapattársunkkal. Még az emberelőnyben történő rávezetés se túl bonyolult feladat a gólgyártáshoz, de itt nagyon fontos a jó időzítés, azazhogy a megfelelő pillanatban húzzuk el a korongot a hálóőr mellett. Lehet próbálkozni távoli löketekkel is, de ezek sikerében csak gyengébb fokozaton bízhatunk igazán. A védekezés talán egyszerűbb feladatnak bizonyul, hiszen itt csak a szerelés feladatát kell tökéletesen megoldanunk, lévén a kapusunkat a gép irányítja. Aki akarja, magára vállalhatja a hálóőr szerepkörét is, de ez nem olyan hálás feladat, így hamarabb bekaphatunk olyan szemfüles találatokat is amiket robotkapusunk valószínűleg kifogna.





Összességben

A játék igen kellemes szórakozást nyújt a sportkedvelőknek. A grafika lenyűgöző és teljesen bele tudja magát élni az ember a hangulatba is. A cég ezúttal is adott arra, hogy minden apró kis részlet megfelelően legyen kidolgozva és nemigen tudok igazi negatívumokat felhozni, hacsak nem a gólütés nehézségét és a nem annyira tetszetős intrót. A poén szintjén meg lehet még említeni, hogy az EA Sport nem követte az új trendet, így nem került billentyűkiosztásra a hátulról bottal támadás (általában fejre), vagyis az a mozdulat mely a tavalyi szezonban nagyon népszerűvé vált a brutálisabb játékosok körében. Azt hiszem a tömegverekedésben is csak a jövőben bízhatunk. Mindettől függetlenül ez a jelenlegi legjobb hoki program és egyben az egyik legjobb sportjáték is.

Ago

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Az idei hoki-idény jól indult az Electronic Arts-nál...

végítélet

89%

Októbertől
nincsenek őrök...

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132 Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

Következő számunk tartalmából:

Spyro Year of Dragon (PS)
Driver 2 (PS)
Alien Resurrection (PS)
Chrono Cross (PS)
Medal of Honor Underground (PS)
Silent Scope (DC)
Blue Stinger (DC)
18 Wheeler (DC)
Jedi Power Battles (DC)
Mario Party 2 (N64)

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 5760,-Ft-ért, tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Előfizetéssel megrendelem az ***576 Konzol*** című, havonta megjelenő folyóiratot .... példányban, ... hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért. Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:..
Cím:..
E-mail:...

Ajándékba a ...., ..., ..., ..., ..., ..., számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ...., ..., számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
576 KByte (Comgame Kft.)
1389 Budapest Pf. 132

VYRUZ



★ Csókolom! Tetszenek lövős progit árulni?

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Chili Con Valley
Kiadó: C2V
Web: www.chiliconvalley.com
Minimum: P200, 32 MB RAM
Ajánlott: P266, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

2030 — Föld. A Világ irányítása az Untel Birodalom kezében összpontosul. Rendőrség, haderő, Giganet, lakosság — s még több is — a Birodalom kontrollja alá esik. Ám egyetlen harci prototípus, a Vyruz még mindig ellenáll. Ragadd magadhoz az irányítását s küzdj egy sosem látott erejű CPU ellen.

Mentségemre legyen mondva, hogy ez a szokatlan méretű fantáziátlanságot, valamint diszkrét minimalizmust felvonultató kerettörténet — mert bizony ez az volt — nem az én agyszüleményem, hanem annak a négysorosnak a lehető leghűbb fordítása, mely a játék elindítása után azonmód képen is törli a gyanútlan júzert.

Aztán beindul egy egészen frankó kis animáció, melyben közelebbről is megcsodálhatjuk az ultraelszánt pilótát, amint végigszáguldozik a Vyruz prototípussal a helyi nevezetességek körzetében.

Aztán csakhamar kiderül: fölösleges a sztori nívótlanságán lovagolni, hiszen a Vyruzba pattanva egy szempillantás alatt levágható a felállás: vagyunk mi, és az Untel Birodalom galád hívei. (Ergo a Föld lakossága.)

A feladat egyrészt igen egyszerű, valamint rámutat a progi klasszikus műfajiságára is:

Kill'em All!

Hogy mihez kezd majd a kissé vitaminhiányosnak tűnő pilóta, miután az eszményi happy end dicsfényében pózolva visszatekint a leírtott bolygóra, optimális esetben még fel is kelti érdeklődésünket.

Ha pedig a grandiózus „halomralövöldözősdi" még némi esztétikummal is párosul, az már több mint jó.

De tessék mondani: párosul?

Nos hát, a Vyruz készítői — akik egyébiránt Francia illetőségű urak — az izometrikus megvalósítást alkalmazták, mely segítségével több tucat impresszív méretű térképet alkottak meg. Ezen térképek mindegyike rendelkezik néhány közös vonással, ezek pedig : tele vannak leírtásra váró Gonoszokkal, extrákkal, illetve van kijáratuk, melyen keresztül a soron következő térképre juthatunk.



Az objektívák tehát — Istennek hála — valóban nem mutatnak túl a műfaj sajátosságain — leszámítva némi kulcsvadászatot, illetve kódkeresősdit.

A grafikus motor képességeit illetően sajnos már első blikkre ajakbiggyesztést kell produkálnunk. Maximum 640x480 -as felbontás, 16 bittel. Hát szabad ilyet 2000 -ben, gyerekek?! Lássuk mi az, ami van: a készítők becsületére legyen mondva, hogy minden térképhez saját arculatot s elemeket gyártottak, ily módon fojtva el az efféle eredetű stuffoknál gyakran jelentkező monotonitás érzetét.

Az egyes modellek szintén teljesen korrekt munkák. Hosszas elmélkedések után úgy határoztam, ennek megerősítésére el is hintek egy képet a Vyruzról .

Igen ám, csakhogy a szűkösködőre vett figura alaposan lerontja a már játékban ábrázolt modellek spriteverziójának hitelességét. A talán túlzottan is erős kompressziónak hála szegénykék amúgy is elvesztik vonzerejük jelentős részét már a féleúton, ám az még szomorúbb, hogy a fejlesztők restek voltak a meggyőző, folyamatos animációhoz szükséges pozíciókban lerenderelni őket. Az egyetlen kivétel a Vyruz prototípus — na, azt lekapták vagy 360 oldalról. Ezek után mindenkinek ajánlom egy tank gyötrelmes vergődésének hosszasabb tanulmányozását — valósággal lólépésben közlekedik a szerencsétlen. (És még mekkorákat van képe durrogtatni! ☺) Ez a fajta fukarkodás már csak azért sem nézhető el, mert a fejlesztőknek nem is kellett a szó szoros értelmében animációkat készíteniük, elvégre az egyes egységek csak forognak, s lőnek. No és persze nagyokat pukkannak, maguk mögött hagyva egy „különleges effektus"-ként deklarált fekete pixelhányadékot. Laza.

Most akkor ez nem tökjó?

A helyzet korántsem ilyen gyászos, mert van a játéknak két igen előnyös jellemzője: egyrészt meglepően nehéz, másrészt rendelkezik azzal a tulajdonsággal, melynek birtokában egy shoot'em up már nyugodt szívvel battyoghat vissza az öltözőbe a fellépés után, nevezetesen: muszáj újra és újra próbálni.

„Nehéééez?! Haha, micsoda béna csávó, há' lőni se tud?!" — kérdezném én, ha olvasnám magam.

Nos, a lövöldözgetés még sima ügy, ám a térképekről elmondható, hogy felépítésük valamint a kulccsal nyitandó ajtók révén — lássatok csodát! — némi stratégiázást is be kell dobnunk a leírtásukhoz.

Arra persze senkinek sem érdemes számítania, hogy képtelen lesz érvényesülni a főbb stratégiai alapvetések ismerete nélkül, de kétségtelenül vitális mértékben befolyásolhatja eredményességünket pusztán az, hogy mely útvonalon kezdjük meg a térkép leradírozását.

Az irányítás mindemellett kényelmesnek mondható: egérrel, a billentyűzetről, sőt — minden bizonnyal csak a nosztalgikus lelkek kedvéért s örömére — még joystickkel is navigálhatjuk a roppant Vyruzt.

Mivel a prototípus lenne az az objektum, melyet a játékkal töltött







idő során a legtöbbet van szerencsénk/szerencsétlenségünk szemlélni, tekintsük is át főbb jellemzőit.

Bonyolódik a szint

Na most adott felül két csík, ugyebár. A gyakorlottabb játékosok csakhamar ráébrednek, hogy a felső, vörös csík ad tájékoztatást a pajzsok állapotáról, míg az alsó a Vyruz energiáját tudatja velünk — mely, ha a pajzsok lefogyása után nullára csökkenne — úgy bizony még a prototípus is megpukkan. A térképek vitális alkotóelemei a szétlőhető, sőt mi több: szétlövendő ládarengetegek, hiszen szétamortizálásuk révén jutunk hozzá az elmaradhatatlan extrákhoz, melyek közül egyik — másik kifejezetten ötletes darab.

A teljesség igénye nélkül van itt: láthatatlanná tevő, triplát lövő, sőt időlassító extra is, ám a program nem fukarkodik a nyavalyás antiextrákkal sem, melyeket az ember — lévén az antiextra is extrának tűnik — annak rendje s módja szerint fel is vesz, mert nem kétséges előtte, hogy az a kérdőjel rejti a pálya legmonumentálisabb ágyúját... aztán csak les, mikor a program közli, hogy „XTC!" és a prototípus vagy tíz másodpercen keresztül produkál eszement száguldást, a vidék állaga pedig átmegy cseppfolyósba.

Pánikra semmi ok: akárcsak az extrák, a kitolások is múlandóak. Kicsit unfairnek érzem, hogy az igazán jól használható extrák használati ideje úgy 5-6 másodperc, míg egyes kitolások közel 20 másodpercig szórakoztatnak minket. Ez viszont tényleg nem tökjó.



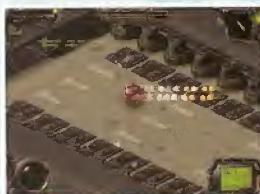
Nyolc féle szakszerkezet áll rendelkezésünkre, az alapnak számító miniguntól egészen a Daikatanás discos mintájára viselkedő körfűrészig. Az igazán szigorú lézerágyúkkal s plazmaköpetekkel fűszerezve az



arzenál már kellően színesnek s hatásosnak tűnik — tehát a játék fegyver felhozatala s kínálata egyaránt tetszetős.

Az egyes térképek teljesítése mellesleg a tűzpárbajok szintjén sem olyan egyszerű. A készítők igen sunyi módon építkeztek, s a lehető legpimaszabb trükkökkel használják ki a nehézkes oldalazás minden átkát.

Ékes példa rögtön a harmadik térkép közvetlenül lift előtti, ízléstelen számú gépágyúval bevédett terme. Ott is van a fotón, lehet őt megnézegetni.



Zene és effektek

Egy bizonyos Toy nevű fickó munkáját hallhatjuk a háttérben dübörögni. Korrekt, ám némileg fáradt techno zene, noha akad benne egy-két igen izgalmas megoldás is. Arra mindenesetre kétségtelenül megfelel, hogy irtogassunk alatta — annak ellenére is, hogy inkább nyugis, mint adrenalinpumpáló a szerző megközelítése.



Effektek terén az mondható el, hogy a gépágyúnak gépágyú, a rakéta indításnak rakéta indítás hangja van.

Elegáns megoldás, hogy a minigunnal való bősz golyózáporoztatás végén tisztán hallható, amint a cső „lepereg."

Ami kiakasztó, az a kommentátor fickó, akit valami hihetetlenül gyík orgánummal vert meg a Teremtő, ám lévén ő ezt képtelen elfogadni, buzgó ércesítgetéssel, valamint érezhető megjátszottsággal mondogatja a magáét.



Ráadásul pillanatokon belül elkezd heveskedni, amint megszüntetjük a hajó irányítását.

„Hőőőő... mire vááárársz?!" — felettébb durva és irritatív.

Ízlés dolga

Összességében a Vyruz minden kitételnek megfelel, melyek egy böcsületes shoot'em up-ot jellemeznek.

Játékmenete is sajátosnak mondható a pályák hatalmas mivoltának hála. Egyedül a grafika tart a mai szemmel már kritikán alulinak mondhatóhoz, s ez bizony nem jó ajánlólevél afféle Expendable kaliberű — tegyük hozzá, korosabb — vetélytársak árnyékában.

Miért nincsenek legalább szimulált fények? Magasabb felbontás? Ne adj Isten, rombolhatóbb terep.

És talán néhány anyukát sikerül majd megbotránkoztatnom, de egy kis ketchup sem ártott volna.

Külön öröm, hogy egy mentést követően nem tudjuk újra kezdeni az adott térképet. Ha ez tudatos, akkor gratulálok, ha pedig bug, akkor egy vállveregetés is jár mellé.

Gy.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Értjük mi, értjük...

végítélet

69%

THE BLAIR WITCH PROJECTS VOLUME ONE: RUSTIN PARR

★ Jobb félni, mint élni hagyni...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Terminal Reality
Kiadó: Take2
Web: blairwitch.godgames.com
Minimum: P-II 300, 64 MB RAM
Ajánlott: P-III 500, 128 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: —

1941. Október eleje, Anglia, valahol egy sziklaüreg mélyén.

A Kínai egy székben ült háttal az íróasztalnak, szájában vékony pipa égett.

— Gondolja, hogy jó ötlet pont őt odaküldeni? — kérdezte

A fekete szemkötős férfi a kivetítő előtt állt, majd lassan a vállát vonogatva megfordult.

— Lehet, hogy igen lehet, hogy nem. Ki tudhatja?

— Csak azért kérdeztem, mert nem vagyok teljesen biztos Stranger ama kijelentésében, hogy ez afféle gyerekjáték és egy kezdő számára éppen ideális feladat.

Néhány pillanatig csönd honolt a kis szobában, szinte robajként hatott a szoba sarkában álló antik óra csöndes kattogása.

— Maga nagyon jól tudja, hogy nem áll módunkban válogatni az elénk kerülő feladatok között! Napról napra, óráról órára növekszik a káosz ereje és a megfejthetetlen esetek száma is a háromszorosa a múlt években regisztráltaknak. Azzal remélem, egyetért, hogy nem bízhatunk minden esetet Stranger-re és Svetlanara. Már így is kiütköztek rajtuk a figyelmeztető jelek. Emlékezzen, hogyan veszítettük el három évvel ezelőtt Bob-ot. Ezek az esetek felfalják, és elevenen elemésztik az ember józan eszét. Ha mindent a szabályzat szerint végeznénk, akkor legfeljebb két évig lehetne egy emberünk szolgálatban. Stranger ennek ellenére majd nyolc éve állt a Spookhouse szolgálatába. Mégis azt kell mondanom, nem azért küldjük Hollidayt a helyszínre, mert tartok Stranger elmeállapotának esetleges változásától.

— Akkor mi oka van ennek az aggályoskodásnak? A jelenlegi helyzet mindenképpen megkövetelné, hogy a lehető legkeményebb emberünket küldjük a helyszínre. — a Kínai eloltotta a pipáját és odaállt a szemkötős mellé.

— Stranger túlságosan brutális. Az ő valódi énje, nem a bájcsevegés és a homályos esetek nyomozgatása. Őt akkor kell bevetnünk, ha már teljesen biztosak vagyunk az ügybe keveredett civilek menthetetlenségében. A New York-i estnél éppen csak sikerült kimagyaráznom magunkat a helyi elöljárónál. Ezt a hibát nem követhetjük el még egyszer. Néhány évig teljes inkognitóban kell maradnunk. Nem hívhatjuk fel magunkra a hatóság figyelmét.

— Mégis, honnan tudja, hogy megfelelő lesz-e az újonc biztonsága? Hiszen óriási pazarlás lenne csak azért a halálba küldeni ezt a lányt, mert nem képeztük ki eléggé.

— Nyugodjon meg barátom. Ugyan nem szokásom az ilyen, de úgy döntöttem eltérek a szokásos taktikától, és felderítő munkába kezdek.



A Kínai arcán egy pillanatra elmélyültek a ráncok. Nála ez a felháborodás jele volt.

— Igen, igen tudom! Meg kellett volna beszélnem a vezetőséggel, és persze önnel is, de értse meg, már így is kifutottunk az időből. Odaküldtem Svetlana-t egy kis felderítésre. Biztos, hogy nem vették észre a helybéliek. Egyetlen napig volt ott és akkor is csak éjszaka végzett kutatásokat a területen. Ez egyben jó alkalom volt arra is, hogy kipróbálja az új asztráltest érzékelőt.



A Kínai ezúttal rezzenéstelen arccal figyelte a szemkötős férfit, arcáról semmit sem lehetett leolvasni.

— Érdekes. Nem is kíváncsi az eredményekre? — kérdezte a szemkötős, jelentős meglepődéssel a hangjában.

— Miért vágjak a szavába, mikor ég a vágytól, hogy elmondhassa a tapasztaltakat?

A szemkötős elmosolyodott — talán életében először. Aztán kőmerevvé vált az arca és még a hangja is megváltozott, ahogy a következő kijelentést tette.

— Rustin Parr nem egy leányálom. És ami ott történik az borzasztóbb, mint bármi az eddigi munkáink folyamán. Valamint ha már itt tartunk, én is nagyon aggódom Elspeth miatt, hogy vajon visszatér-e valaha hozzánk.

A szoba levegője keményebbé vált, mint a szikla, amelybe belevájták.

A Játék

Emlékeztek még a Resident Evil első részére és a hangulatra, amit ez a játék magával hordozott. Mindezt szorozzuk meg legalább néggyel és máris elértük a Rustin Parr színvonalát. Az





előzetes tesztverzió megtekintésekor még csak gondolni sem mertem, hogy ilyen csodálatosan felépített történetet és játékmenetet kapok a Blair Witch Project-től. Bizonyára a legtöbben úgy vélekedtetek, hogy ez a program egy újabb bőr lehúzása lesz a Nocturne-ról, lévén a játék ugyanebben a környezetben játszódik és még a grafikai motor is hasonló. Bátran mondom, aki erre fogadott az bizony tévedett. A Rustin Parr nem követi a Nocturne kevés logikával, de annál több brutális akcióval megtűzdelt játékmenetét. Sokkal inkább hasonlít egy mesteri Hitchkock filmre, amelyet megfűszereztek egy nagyszerű történettel és a lehető legtöbb feszültséget kínáló játékélménnyel.

A Spookhouse nyomozóiroda a misztikus és felderíthetetlen bűnesetek felkutatása mellett, a világunkba betörő sátáni gonosz ellen vette fel a küzdelmet, még valamikor az 1800-as évek végén. Ebbe a kis társaságba mindig azok az emberek kerültek be, akik hittek a gonosz létezésében és nem ijedtek meg a saját árnyékuktól. Ennek a nyomozóirodának az egyik legendás alakja Stranger, a mindig napszemüvegben és hosszú ballonkabátban járó férfi, akit a háta mögött csak „démonvadászként" emlegetnek. Stranger nem a szavak embere. Előbb lő, aztán a maradékokból megpróbál rájönni, vajon kit vagy mit aprított fel. Nem hiába kerestek az iroda vezetői egy másik ügynököt a soron következő feladatra. Itt ugyanis nem lesz elég lőni, elő kell vennünk a mentális képességeinket is, ha szeretnénk tisztán látni az eseményeket. Akik játszottak az előző résszel, azok emlékezhetnek, hogy a játék inkább az akcióra volt kihegyezve és nem a logikai és nyomozói munkába kellett beleszakadnunk. Pontosan ennek a z ellentéteként készítették el a Rustin Parr-t a Terminal Reality programozói.

Főhősünk ezúttal egy hölgy lesz, az első részből már ismert kutatóorvos és feltaláló Elspeth Holliday. Egy igazi ízig-vérig nyomozóval lesz dolgunk, aki mindig megpróbál a dolgok mögé látni, és úgy előrehaladni, hogy közben megfejtse a különböző dolgok összefüggéseit. Ebben a játékban, a történet igen nagy szerepet kapott. Az elsődleges célunk az, hogy kinyomozzuk valójában mi történik az erdőszéli kisvárosban. Vajon tényleg igazat beszélnek a helybéliek? Igaz, hogy esténként járkál valami a városban, amit maga a halál és a rettegés kísér? Az idők folyamán többen is eltűnnek a kis közösségből, amit a helyi rendőrség tétlenül figyel. Utolsó reményként a városka egy magát meg nem nevező személye az, aki segítséget kér a Spookhouse főnökétől addig, amíg van élő ember. Elspeth egy gyors kiképzést követően máris az új küldetésének színhelyén terem, hogy szembenézzen a mindent elnyelő gonosz erőkkel.

Fegyverzetünk egy kicsivel módosult az idők folyamán (lévén, hogy majd egy év telt el a Nocturne óta), elsődleges „rendteremtőnk" a Luger 9mm-es katonai pisztoly, a legerősebb dum-dum golyóval felszerelve. A legjobb hatásfokát közelről adja le. Szinte széttépi az ellenfeleinket, legyenek élők vagy holtak. A sörétes puska helyett egy nagy hatótávolságú hangtompítós fegyvert kapunk, mellyel a távoli célpontokat aprítgathatjuk. Egy továbbfejlesztett „napenergia fókuszáló generátorral" is felszerelnek minket. Ez tulajdonképpen a napfény spektrumával azonos, gerjesztett fénysugár kilövésére képes fegyver, mellyel a különböző vámpírteremtmények ellen vehetjük fel a küzdelmet. Végigjárva a pályákat felszedhetünk és hasznosíthatunk egyéb tárgyakat is. Az öltözőben magunkhoz vehetünk baseballütőt, vagy a rendőrségen a falról leszedhetjük a tűzoltóbaltát is, mint „gyengébb" közelharci fegyvert. Megemlítendő még az asztráltest érzékelő, ami hasonlóan működik, mint a mozgásdetektor, csak itt a test vagy szellem kisugárzása hozza működésbe az eszközt.

A játékmenetben mindenről megjegyzéseket készítünk (automatikusan), aztán ezeket analizálva juthatunk el a végkifejletig. Már az első pályánál beleszerettem a programba. Minden egyes feszültséggel teli résznél elkezd viszketni az ember feje teteje, és már csak azt várja, mikor robban be valami szörnyűség a képernyőre. A fekete humor is helyet kapott a játékban, ugyanis a figyelmesebbek rögtön az első pályán találkozhatnak Dale Cooper ügynökkel (Twin Peaks), aki egy híres monológját mondja el egy „varázslatos" almás pite felett ülve. A hanghatások és a zene a legprofibb, ha lenne feszültségkeltés rovatunk az összegzésben, akkor ide legalább tíz pontot írnék. Az egyetlen megemlítendő negatívum a gépigény. Már az előzetesben megírtam, hogy jelentősen optimizálták a grafikai kódot, amitől kevesebb lett a töltési idő és valamelyest gyengébb gépen is elfut a program, de a minimális 64 MB ram és egy második generációs 3D kártya elkél a problémamentes működtetéshez. A legvégére csak gratulálni tudok a programozóknak, mert ez a játék egy kihagyhatatlan mérföldkő lett a horror rajongó játékosoknak. Csak így tovább Terminal Reality.

-Uriel-

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■□□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■□
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■□□
ZENEBONA	■■■■■■■■■□

summa summarum

A program segítségünkre lehet az új maxi Pampers kipróbálásában

végítélet

92%

IN COLD BLOOD

★ EGY BUKOTT ÜGYNÖK MEMOÁRJAI...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Revolution Software
Kiadó: Ubi Soft
Web: www.ubisoft.com
Minimum: P233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

Csupán három év tel el a Broken Sword2 megjelenése óta, most pedig a Revolution Software valami teljesen mással próbálkozik, ami egy kicsit akció és egy kicsit kaland egyszerre, mindez persze egy kicsi konzol feelingel átszőve.

A játék története a közeli jövőben játszódik, amely egészén érezhető valami James Bond irányultság. Küldetésünk során John Cord néven regisztrált MI6-os speciális ügynök szerepét játszhatjuk, akit egy rutin misszióra küldenek a volt Szovjetunió területén lévő, Volgia nevű kisvárosba. Megérkezésünk után viszont kiderül, hogy a „rutin küldetés" egy kicsit több annál, amire Cord számított. Kalandjaink során egy állandó társ Kostov asszisztál misszióink teljesítése során.

A játék kezdetekor egy eléggé zavaros intrót láthatunk, amelyet a későbbi cselekmények kibontanak majd. Az első képsorokon szegény Cord egy csöpögő vérrel megfestett vizes kádba tekint, amelybe később a fejét is be fogják dugni. Sokan mondhatnák: Mit kezdjek én egy bukott titkos ügynökkel (Hol itt a kihívás?), de ez a véleményünk a játék során változni fog. A „búvárkodás" közben Cord előtt egy ún. életfilm pereg le, ami viszont csak a kémtevékenysége közben elkövetett cselekedeteire koncentrálódik. A storyline ebből táplálkozik, mivel ezeken a flashback történeteken keresztül játszhatjuk végig hősünk tündöklését és bukását. Ezt a poént már sok amerikai filmben ellőtték, de számítógépes játékban csak most alkalmazták először. Első küldetésünk célja: Keifert a „másik" ügynököt minden áron kimenteni, az igen szigorúan őrzött uránium bányából.





Grafika, hangok

Mivel egy PSX átiratról van szó, már előre sejthető volt, hogy a mai top PC-k teljesítményét nem fogja igazán kihajtani a program. A háttérek pre-rendereltek, de a Revolution Szoftvernek dicséretére váljon, hogy a grafikákat újra renderelték igaz hogy csak 640x480-as felbontásban, de ez is több mint az FF8-ban elkövetett 320x200 szörnyűséges vízben áztatott akvarell látványa. Sajnos a karakterek poligon száma megmaradt a PSX által teljesíthető szinten, gondolom az igényesebb kidolgozottság nagyban meghosszabbította volna a fejlesztési időt, de legalább a programnak nincsenek kompatibilitási gondjai, mint általában a PC-re megjelenő „minőségi" Square átiratok tömkelegének. A renderelt intrók mesteriek, igazi filmbéli hatást keltenek, de hozzá kell tennem, hogy egyetlen program sem adható el csupán a jól sikerült animációival. Az animáció állóképbe „fékeződése" egy kicsit a FF7 szagú. („Ha valami jól néz ki, miért ne másolnánk le"?) A kameranézetek szintén nagyon jók, csak egy igényes hollywood-i mozihoz tudnám hasonlítani. De ebben az esetben sajnos a játszhatóság rovására megy a mindenfelé pörgő-forgó kamera, mivel nem midig látjuk az általunk irányított karaktert, mert a kamera éppen másra figyel. A zenék igazán jó minőségűek és az akcióhoz szinkronizálva mindig nagyon jókor lépnek be. A mesterien elkészített háttérhangok egy kis színt visznek az amúgy száraz pre-renderelt diorámákba. Ha jobban megvizsgáljuk a bánya bejáratánál parkoló teherautót, egy érdekes dolgot vehetünk észre, mégpedig, hogy az autó elején egy András Kereszt látható, ami nem igazán illik a képbe, oda inkább egy vörös csillag illett volna, de lehet, hogy a csillag a program készítői által kivitelezett célzás valamire?

Játékmenet, irányítás

Cord lábai mintha egy kissé túlméretesek lennének, ami a többi emberhez képest aránytalan külsőt kölcsönöz. A nyaka viszont egy kicsit rövidre sikerült és emiatt egy kicsit ortopéd látványt nyújt, amikor Cord jobbra-balra tekintget. A karakterek mozgása kifejezetten élethű, ez igazából akkor figyelhető meg, amikor létrán mászunk, vagy éppen egy hullát kutatunk át. Végre az alakoknak érezhetően van súlyuk, mivel zuhanás közben nem játsszák el a papírlap figurát. Ez a dicséret sajnos már nem mondható el Cord mozgásáról, mivel az eléggé bénára sikerült. Igen nehéz a közlekedés és a személyekkel való kontaktus kialakítása, többször meg kell kerülnünk azt a személyt, akivel beszélni szeretnénk. (A program igen érzékeny a karakterek egymáshoz viszonyított pozíciójára.) Az irányító billentyűk konfigurálása igazi misztikum, ráállsz a kurzorral a balra irányra és ott balra nyomod, akkor megérkezik a többi beállítható billentyű is. A billentyűkhöz rendelhetünk alapfutást, kúszást, lövést, ezen kívül rendelkezünk egy inventory-val is,







amelyben alapfelszereltség a „tudományos" karóra, amellyel kommunikálhatunk a szövetséges erőkkel, különféle adatbázisokban kutathatunk, vagy éppen számítógép kódo-



kat törhetünk fel. Sajnos ez a játék sem kerülhette el a végzetét, ugyanis belekerültek a klasszikusnak számító „konzolos" elemek, amelyek valakiből szimpatikus érzelmeket váltanak ki, de akadnak olyanok is, akiket ez kifejezetten idegesít. Lássuk ezeket az izgalmas részeket: Időre teljesítendő feladatok, különféle logikai feladványok (titkos ajtók aktiválása, robotok leállítása, fegyverek hatástalanítása). Talán a többi ilyen stílusú program közül a poénok emelik magasra eme alkotást, amelyek leginkább szóban hangzanak el, de vannak egyéb pikáns részletek is, pl. Kostov fenék vakarása és a második küldetésben megfigyelhető a szuper kém a wc-n című rövidfilm is. (Pedig James Bondnak nincs is anyagcseréje, mivel a 007-es filmeken evés, ivás, és egyéb szükségletek nélkül is képes az életben maradására.) A storyline igen hosszú, a játék igen sok izgalmas órát ígér. A script-eket mind, egytől-egyik profi amerikai történetírók



alkották, ami garantálja az igazi 007-es hangulatot. Sajnos némi negatívum is akadt: A telepítés 2db Cd-Rom-ot tartalmazó gépben elég érdekes művelet, mivel a telepítő lemezkét mindig az elsődleges meghajtóba kell berakni, a másikban pedig nem ismeri fel a drága. De ha az elsődleges meghajtóról telepítünk, akkor is érhetik meglepetések még a rutinos rókákat is. A lemezcserénél mindig várjuk meg, hogy a Drive Led-je elaludjon, és csak után nyomjunk entert, egyébként a program intelligensem kilép és kezdhetjük a telepítést újra.

Egy másik nem túl pozitív tényező a hosszú töltési idő, amit egy igényes animáció feledtet. Szerencsére ez csak a játék kezdetére jellemző. A megcsillanó, felszedhető objektumok nagyban megkönnyítik a játékosok életét (szinte minden ehhez hasonló alkotásban szerepel, legalábbis konzolon ☺) A PC-s egyedektől talán egy kicsit több kreativitást várnak?



Egy kis mankó

Az uránbánya előtt beszélgessünk el Kostovval (Minden témakört járjunk végig.), majd várjuk meg, amíg Kostov a mezítlábas Amerikanszij cigarettáját bekínálja a muszkáknak. Ezután menjünk az őrbódéhoz, de úgy, hogy az őr ne láthasson meg. Kússzunk át a bódé előtt és a két őr mögött. A kapun belépve forduljunk balra, és a faliújságot olvassuk el, ami némi információval szolgál Keifer ügynökről. Majd menjünk vissza az előző képernyőre, menjünk be az ajtón és a szoba közepén álló őrnek, adjuk be a nagy dumát. Ha véget ért a beszélgetés, menjünk a zuhanyzóhoz és várjuk meg, míg a két katona befejezi a diskurzust. A zuhanyzóban surranjunk az egyedül maradt katona mögé és üssük le. Ugyanezt a módszert alkalmazzuk a másik két őrnél is. (A fegyvert nem szabad használnunk.) Ezután menjünk a kantinba, ahol a TV meccs közvetítéséről diskurálva Keiferről is szerezhetünk némi infót. A kantin után liftezzünk tovább, ahol egy újabb őr fog a vesztébe rohanni (Őt is likvidáljuk, természetesen csak csendesen.) Majd liftezzünk a 2. irodához, ahova belépve a technikustól érdeklődjünk





Keiferről. Ha ezzel végeztünk a 3. irodán keresztülhaladva, menjünk a 4. irodába, ahol csatlakozzunk a számítógépre, amelyről Keifer adatait kell letöltenünk. Ha végeztünk a letöltéssel, menjünk vissza a 3. irodába és sétáljunk le a lépcsőn. Menjünk a folyosón, amíg egy jobbra nyíló ajtót nem találunk, ezen menjünk be. Ezzel megérkeztünk a Bánya részlegbe, itt beszélgessünk a raktárossal. Ezután gyárlátogatást tehetünk az indukciós gyorsítónál... Ez csak a történet 1/20-a, a java még ezután következik.

Mindenkinek bátran ajánlom, mivel az ilyen program igen ritka a PC-n és a konvertálás is nagyon jól sikerült. Igaz, hogy a sztori egy kicsit hosszú lett, de a műfaj kedvelői biztosan nem fogják sajnálni az időt a végigjátszásra. Kisebb gyermekbetegségei ellenére még mindig unikumnak számít a PC-s platformon.

KeFe™



külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Hurrá!!! Végre egy jó konverzió!

végítélet

89%

HEROES CHRONICLES: WARLORDS OF WASTELANDS

★ Amikor már meghalni sem könnyű...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: New World Computing
Kiadó: 3DO
Web: www.3do.com
Minimum: P133, 32 MB RAM
Ajánlott: P200, 64 MB RAM
3D kártya: —
Multiplayer: —

Ki ne ismerné a Might and Magic játékot, amely név, azt hiszem, minden PC játékos számára ismerősen csenghet. Aki mégsem hallott volna még róla — bár ezt kétlem, hogy van ilyen — annak röviden legyen elég annyi, hogy egy csodálatosan megálmodott fantasy univerzumról van szó, amelyben mindenféle egzotikus lények vívják szakadatlan harcukat. A Might and Magic logó zászlaja alatt igen szép számban jelentek meg programok, ezek között találhatunk klasszikus fantasy kalandjátékokat, de akció- és stratégia játékokat is. Az utóbbi irányzat jeles képviselői a Heroes sorozat, amely lassan fél évtizede uralja a körökre osztott fantasy stratégiai játékok piacát, és jelenleg már a harmadik résznél tart.

A Heroes3-hoz eddig két küldetéslemez jelent meg a Shadow of the Death valamint az Armageddon's Blade, és ezek mind hozták a várt színvonalat. Éppen ezért helyeztem be nagy-nagy izgalommal a csillogó korongot a gépembe.



„Díjnyertes körökre osztott játék" „Fedezd fel a kizsákmányoló varázslók által uralt óriási sivatag- és mocsárvilágot" „Többórás szórakozás kezdőknek és tapasztalt játékosoknak egyaránt" „Eredeti H3 nélkül is játszható" — hívja fel a figyelmet a reklámszöveg.

A rövid installációs procedúra és a 3DO-tól megszokott kiváló minőségű intro után türelmetlenül kattintottam a New Game ikonra. Ami ezután következett attól majdnem leszédültem a székről (pedig nem is ittam semmit). Kiderült ugyanis, hogy a CD-n EGY, azaz egy hadjáraton kívül nem sok minden található, ez is csak nyolc pályából áll, és egy nap alatt bőven végigjátszható. A röhej az egészben az, hogy a program készítője még három ilyen típusú küldetéslemez kiadását tervezi a közeljövőben. Ezek előzeteseit fel is





tették a lemezre egy-egy pálya formájában.

Warlords of Wastelands-ben egy Tarnum nevezetű barbár életét kísérhetjük nyomon aki mielőtt immortal hero-vá válhatott volna megállíthatatlan harcos volt, de egyszer ugye minden véget ér alapon a végzet hősünket is eléri, és egy csatában



jobb létre szenderül. Pontosabban csak szeretne. A vének tanácsa ugyanis alkalmatlannak találta a paradicsomi életre, így barbárunknak muszáj visszatérnie a halandók szürke, de unalmasnak nem mondható világába.

Mi ezen a ponton lépünk be a képbe, egy öreg bárd utolsó dalaként elénekli nekünk népünk igaz történetét, amit a gonosz varázslók megpróbáltak mindezidáig eltitkolni. Az öregtől megtudjuk, hogy népünk nem volt mindig szolgasorba taszítva, egykoron a mi ősünk hatalmas hordái oda-vissza igázták az egész földrészt. Több se kell hősünknek nekiindul hát hogy a legenda ismét valóra váljon. Innen kezdve véres háborút indít a varázslók ellen, és ennek a háborúnak a sikere csak rajtad múlik.



Mint már említettem, a program nem sok újítást tartalmaz. Se egy új artifact, sem új épületek, vagy szörnyek, multiplayer módról, vagy pályaszerkesztőről ne is álmodjunk! A sztori azonban egészen tűrhető. Van azonban valami, ami teljesen elfogadhatatlan számomra, mégpedig az, ahogyan már a sokadik bőrt húzzák le a készítők egy egyébként nagyon jó játékról. Az előrejelzések alapján pedig ennek még koránt sincs vége, mert a sorozat következő tagjai már készülnek — vagy már el is készültek — Conquest of the Underworld, Masters of the Elements, és Clash of the Dragons címmel. Mindent összevetve nem volt szép dolog a 3DO-tól, hogy egy ilyen „semmi" anyaggal szúrták ki a Heroes kedvelők szemét. Reméljük a következő húzásuk nem lesz ilyen övön aluli. Addig is érdemes előkotorni az Armageddon's Blade-et, meg a Shadow of Death-et, ha jól akarunk szórakozni.

Szasza

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

summa summarum

Sokadik bőr egy rókáról...

végítélet

70%

ACOMP SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

ZENITH

- Intel Pentium III vagy Celeron procival
- ABIT BE6 II RAID alaplap
- Ultra DMA100
- 128MB SDRAM
- 30GB Quantum merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 8x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! Value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Ez a gép a számítástechnika legnagyobb teljesítményű, alkatrészeit tartalmazza. Jelenleg ABIT BE6 II RAID alaplapot, 128MB memóriát, 30GB -os merevlemez kapacitást, a hangkártyák leg - jobbját a SoundBlaster Live!-ot, DVD meghajtót és FaxModem kártyát építettünk bele.
Két, részben eltérő kiépítést ajánlunk:
Az elsőben Intel Celeron 700MHz-es processzor és az A TI nemrég még csúcskategóriás videókártyája a 64MB-os Fury MAXX, a másikban Intel Pentium III 800MHz-es processzor és a világ jelenlegi leggyorsabb TV kimenetes videókártyája az ATI Radeon található.
Ha kompromisszumoktól mentes igényeid vannak, és az Intel processzorokban jobban megbízol ez az a gép amiben mindent megtalálsz!



- Intel Pentium III 800MHz
- ATI Radeon 64MB TV OUT

299.900 Ft

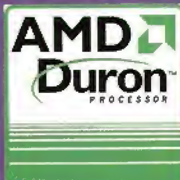
- Intel Celeron 700MHz
- ATI Fury MAXX 64MB VGA

229.900 Ft

AMD

Az ACOMP AMD egy kimagasló teljesítményű, AMD processzorra épülő konfigurációnk. Bizton állíthatom, hogy nem spóroltunk ki semmit, ami a mai játékok maximális élvezetéhez szükséges. Cégünknél először kapható az AMD Duron / Thunderbird processzor család, és ezt azonnal beépítettük ebbe a gépbe. A gép nemcsak a proci sebességére lehet büszke, de az egyik legjobb TV kimenetes videókártya az ATI Expert 2000, és egy hatalmas kapacitású 30GB -os Quantum merevlemez is belekerült. Ha a csúcskategória vételára kissé soknak tűnik, válassza a gépet a kedvezőbb vételárú Duron 700MHz-es procival és CD -ROM meghajtóval.
Különleges ajánlatunk a géphez, hogy 20%-al kevesebb felárért hozzájuthat az egyik leggyorsabb 3D-s videókártyához a Nvidia GeForce2 MX 32MB TV-OUT kártyához!





- AMD Duron vagy Thunderbird processzorral
- Ultra DMA66
- 64MB SDRAM
- 30GB Quantum merevlemez
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- ATi Expert 2000 videokártya 32MB/TV-Out
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

- AMD Thunderbird 900MHz
- 8x DVD meghajtó

199.900 Ft

- AMD Duron 700MHz
- 48x CD-ROM meghajtó

149.900 Ft

NVIDIA GEFORCE2 MX TV-OUT VIDEÓKÁRTYA FELÁR ATI EXPERTRŐL 8.000 FT!

XPLORER

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 30GB Quantum merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATi Expert 2000 videokártya 32MB/TV-Out
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax Modem 56kbps V90 beépített
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Az ACOMP EXPLORER egy átgondoltan kialakított játék - és munkagép Intel Celeron 633 vagy Intel P entium III 800MHz-es processzorral. A 128MB memória minden program zökkenőmentes futtatását lehetővé teszi. Az ATI videókártyák állítják elő a legjobb minőségű, éles és részletgazdag videojelet. A gépben a játékok és DVD filmek futtatására is alkalmas 32MB -os TV kimenetes ATI Expert 2000 kártyát helyeztünk el. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti. Különleges ajánlatunk a géphez, hogy 20%-al kevesebb felárért hozzájuthat a leggyorsabb 3D -s videókártyához a Nvidia GeF orce2 MX 32MB TV -OUT kártyához!

- Intel Pentium III 800MHz
- 8x DVD meghajtó

219.900 Ft

- Intel Celeron 633MHz
- 48x CD-ROM meghajtó

164.900 Ft





BASE



A gépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows-os irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép 64MB memóriája és 18.2GB -os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. A CD-ROM meghajtó, a hangkártya és a FaxModem segítségével az IntetNet elérése, MultiMédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges. Ha a gépet a nagyobb teljesítményű videókártyával választja, akkor a játékprogramok is tökéletesen futtathatóak lesznek. A gépet Intel Celeron 600 vagy 633MHz-es processzorral ajánljuk.

- Intel Celeron processzorral
- 64MB SDRAM
- 18.2GB Ultra DMA merevlemez
- 48x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 3D sztereó hangkártya
- Fax Modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

- Intel Celeron 600MHz
- S3 Trio3D VGA 4MB RAM

119.900 Ft

- Intel Celeron 633MHz
- RivaTNT2 Vanta VGA 16MB

129.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, V asárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091. 419-4092

Internet: www.acomp.hu F axbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástec

LEGO CREATOR KNIGHTS' KINGDOM

★ ...Egyszer felépül végre a várunk...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Superscape
Kiadó: LEGO Media
Web: www.lego.com
Minimum: P-II 300, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 400, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

Anno tudomisén mikor, legurult a LEGO gyár futószalagjáról az első lovagi vár. Miután felvették, és piacra dobták bebizonyosodott, hogy az emberekben van igény a titokzatos középkori hangulatot teremtő műanyag „izék"-re. Mind a mai napig tartó őrület hatására végeláthatatlan sorokban kígyóznak a különböző kiszerelésekben árusított középkori LEGO-k. Ezt a hullámot lovagolja meg jelen programunk is. A LEGO Constructor sorozat, mert hisz azzá akarják tenni, minden LEGO-játék típust fel fog vonultatni és talán a Technics várható majd a legérdekesebbnek.

Végre nem érheti az a vád az alkotókat, hogy máshonnan merítették az ötleteket, mert már nagyon rég jelent meg ilyen eredeti játék a piacon. Pontosan arról szól, ami megmozgatja az embereket a hagyományos LEGO játékokkal kapcsolatban is. Itt ugyanis a főszerep az építkezés- és az alkotás örömének maximális megvalósításáé. Teszi ezt rengeteg új, és ötletes megoldással még élvezetesebbé.







Valójában még itt az elején hangsúlyozom, hogy nyomába sem ér a „valós" építgetésnek, a gyerekek kézügyességét sem fejleszti, de itt legalább nem fenyeget az a veszély, hogy idő előtt fogy el egy bizonyos színű vagy formájú LEGO-kocka.

Az installálás után, a LEGO Media már jól ismer logója „rakódik össze". Majd szembesülhetünk azzal a ténnyel, hogy az animátorok és a grafikusok nem sorolhatóak be a pályakezdő dilettánsok kategóriájába, hiszen most is bebizonyították, hogy értenek a szakmájukhoz. Amit alkottak, az a maga kategóriájában döbbenetesen jó, és ez a játék menet folyamán sem hagy alább. Visszaköszönnek azok a régi szép idők, amikor még izgatottan vártuk a küldetés végét, és szájtátva ámultuk végig a remek animációkat.

A spártainak nevezhető nyitómenü után, hova is vezethetne első utunk, mint a mindannyiunk számára oly népszerű Options menübe. Itt ér minket az első meglepetés, hiszen a beállítási lehetőségek enyhén szólva is korlátozottak. Szinte mindent az asztal alapján állít be, s valljuk meg őszintén ez nem mindig tökéletes. Miután itt kiokoskodtuk magunkat, visszatérve a főmenübe neki is ugorhatunk a játéknak.

Sajnos a tutorialon mindenegyes kezdésnél át kell verekednünk magunkat, mert semmilyen lehetőség nincs arra, hogy akár csak a magyarázó szöveget is átugorjuk. Az egyébként pofonegyszerű irányítást is jó alaposan elmagyarázzák nekünk, így semmi sem szabhat gátat a mihamarabbi várépítésnek.

Miután elsajátítottuk a kezelést, és végig hallgattuk a jónép bemutatkozását, több játékmód közül is választhatunk. Alapjaitól kezdhetünk építkezni, vagy egy már félig-meddig felépített várost tökéletesíthetünk, és megadott modulokból megtervezhetjük álmaink várát. Az alkatrészek rendeltetésük szerint vannak csoportosítva, úgymint: élőlények, falak, támadó eszközök, díszítő elemek, csapdák, és a speciális kovács műhelyben kifejlesztett különleges épületek.





LEGO (most és mindörökké)

Egyre inkább elfogadottabb trend a valós játékok egyre tökéletesebb virtuális adaptálása. Talán a Hasbro volt idáig a legsikeresebb. A világszerte méltán népszerű Lego cég, hallgatván az idő, no meg a nyereség sürgető szavára, a minap arra az elhatározásra jutott, hogy nem lacafacázik tovább, és betör a virtuális világba. Ennek elvégzésére létrehozta a LEGO Media csoportot. Tette ezt egyrészt a jó reklám és marketing miatt, másrészt, hogy újra kedvet csináljon az ifjabbaknak egy kis „valós" játékhoz.
Pár hónappal ezelőtt, mint egy próbaképpen bedobták a mélyvízbe a LEGO Racert. A fogadtatás úgy látszik, hogy megelégedettséggel töltötte el a marketing osztály vezetőségét, hiszen meglepően nagy számban kezdték el ontani a LEGO alapú játékokat.
Ezeknek közös jellemvonásuk, hogy nem igazán eredeti ötleteket dolgoznak fel, profi szinten. Valamint az, hogy az ifjabb korosztályt célozzák meg. Ez az irányítás és menürendszer spártai leegyszerűsítésében és az option menü csonkolt változatában jelenik meg leginkább.

Itt jegyzem meg, hogy a kovácsműhely, egy játék a játékban. A kereskedelmi forgalomba került valamennyi kiegészítőt legyárthatjuk, és alkalmazhatjuk, hogy minél fejlettebb királyi rezidenciát hozzunk létre. Ez úgy történik, hogy az összeépítési rajzot követve mi magunk helyezzük el az egyes elemeket. Miután kész, modulként helyezhető fel a kívánt fő épületbe.

Ha felépítettük, vagy kiegészítettük új rezidenciánkat, akkor el is kezdhetünk LEGO-zni. Pont úgy, ahogy a valóságban. A játéktérbe helyezett emberkék, gépek, és egyéb kreatúrák, egy eleve elrendelt (általában torz nyolcas) alakban mozognak, illetve mozognának, mert ezt csak akkor teszik, amikor a „csapóval" útnak indítjuk őket. Miután megindult a nagy sürgés-forgás akár madár vagy fp-nézetben is szemlélhetjük alkotásunkat. Minden mozgó objektum rendelkezik egy speciális mozdulatsorral, amit a robbanó LEGO-kocka ikonnal hajtathatunk vele végre. Ezzel az ikonnal, például lőhetünk a katapulttal, vagy suhinthatunk egyet a nagy büdös semmibe a hős lovaggal. Ha a katapult, vagy a hős lovag véletlenül (persze direkt) eltalál valamit, legyen az ember, vagy maga a szent vár, akkor az sebződik, és ha sokat sebződik, akkor egy heveny robbanás (szanaszét repülő poligonok) keretei között jobb létre szenderül. Érdekesség például hogy a középkorban ugye még nem ismerték a statikát, így ha a vártorony alját kilövik, az nem omlik össze, hanem a többi modul marad szépen a helyén, ami elég bizarr látványt nyújt. Ugyan ez vonatkozik a várfalakra felállított őrszemekre is. Nem érdekli őket, ha a lábuk alól elfogy a talaj, azért csak masíroznak tovább a levegőbe, mint ha mi sem történt volna. Régi igazság, hogy gyerek kezébe kés, olló és kard nem való! Néha a katonák a saját lábukat is képesek levágni le a nagy suhogtatásban, ami így



elsőre kicsit műanyag(vér)-fagyasztónak tűnhet, de aggodalomra semmim ok, a program miért is épp erről venne tudomást. Így el LEGO-zgatva észre sem vesszük, és pillanatok alatt elröpül egynehány óra. Gyakran előfordult azonban, hogy a gép megunja az óradobálást, és közli, hogy kalap kabát, kilépek. Ekkor nincs más hátra, mint újrajátszani a nagy LEGO háborút.

Nem esett még szó a hangokról, ami ugye sarkalatos pontja a hangulatteremtésnek. A játék menete közben választhatunk hat féle zene közül, ami mindaddig folyamatosan szól, amíg át-, vagy ki nem kapcsoljuk.

Bizony ez elég hamar megtörténik, mert a modulok nem igazán fantáziadúsak, és épp ezért unalmassá válnak.

Mint azt fentebb leírtam, nem igazán mondható stabilnak a játék. Igaz, ami igaz nem is nevezném „játék"-nak, hiszen teljesen hiányzik belőle a cél. Nem érzem magam motiváltnak, hogy valamely küldetést teljesítve tovább haladhasson a sztori, mert ilyen sajnos nincsen. Ez pusztán önmagáról a játékról szól, és semmi többről.

Végezetül essen egynehány szó a kevésbé jó dolgokról. Bika egy gépre lesz szükséged ahhoz, hogy maximális részletességgel minden egységed minden mozgásfázisát végig tudd követni. És talán még annyit hozzáteszek, hogy lényegesen jobban is meg lehetett volna csinálni, hiszen egy ilyen remek ötletben sokkal több szunnyadó lehetőség van, mint amennyivel találkoztam. Remélem a sorozat többi tagjánál, már nem követik el azokat az apró hibákat, amelyektől kissé kesernyés lesz a játékosok szájíze.

Lehet, hogy én vagyok a nem normális, de keresve sem találtam a több játékos üzemmódot. Bizony nagy kár, mert micsoda háborúkat vívhatnánk...

-p.b.-



külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Új stílus született!

végítélet

88%

LEGOLAND

★ A HELY, AMI IGAZÁN KÖZEL ÁLL ÖNHÖZ

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Digital Domain
Kiadó: LEGO Media
Web: www.lego.com
Minimum: P-II 233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: —
Multiplayer: —





Az előző két oldalon olvasott várépítő játszadozás után elérkeztél az e havi szám szenzációjához, a LEGO-birodalom zászlóshajójaként büszkélkedő LEGOLAND-hoz! Végre megérkezett, dokkba vontatva várja, hogy felfedezzük legrejtettebb titkait. Miután a katonazenekar utolsó trombitája is elfújta a szilenciumot, és távozott az apró kis zászlócskákkal integető ünneplő tömeg, vessük bele magunkat, és vegyük sorra, miket is terveztek a fedélzetre, s alá, az eldugott hajótestbe a konstruktőrei.

Nem véletlenül használtam a zászlóshajó hasonlatot. Csodálatosképpen ez egy LEGOLAND SZIMULUÁTOR. Aki oly régen volt már gyerek, hogy fogalma sincs arról mi az a LEGOLAND, annak elárulom: egyfajta vidámpark. A történet egyszerű. Hajdanában élt egy emberke (Nsz: Ole Kirk Christiansen) aki Hollandiában a mocsarairól elhíresült Billud nevű kis sárfészekben tengette napjait, míg egy napon az a zseniális ötlete támadt, hogy apró fa állatkákat készítsen. Még nagyobb leleményességről tett tanúbizonyságot, amikor ezeket a kis játékokat a helyi játékkereskedőnek eladta. Fiának köszönheti azonban, hogy cége nem merült a feledés homályába, ami ha nincs a LEGO, a fa állatkákkal megtörtént volna. Ő találta ki ugyanis a Lego-kockát, pontosan ugyanúgy, ahogy azt ma is látjuk. Hogy lett LEGO? Nos ez a LEG GODT kifejezés rövidítése, ami magyarul annyit tesz: Játsszatok Jól! Ma már nyoma sincs a sáros kis falunak, helyette egy csodálatos mesevilág fogadja a látogatókat. Apró makettek egész sora, és a vidámparkok népszerű berendezési tárgyai csalogatják a kíváncsi turistákat. A makettek a világ leghíresebb épületeiről mintázott apró műremekek, melyeket mind a mai napig folyamatosan bővítenek.



Egy kevésbé számottevő makett a dán királyi várat az Amallenborgot mintázza szám szerint 900 000 Lego-kockából! Tudjátok mennyi ez? Ha ezeket egymásmellé tennénk, akkor ez hozzávetőlegesen 45 km lenne! A bő lére eresztett, de feltétlenül említésre érdemes információkat tartalmazó bevezető után lássuk mit is rejt a műremek.

Békés mindennapjainkat a telefon csörgése zavarja meg. Oktondi módon felvesszük, és a vonal másik végén egy kedves LEGO-hang közli velünk, hogy kicsiny vidámparkunkban nincs minden rendjén. Nos mitagadás, vidámparkunk elég kicsi, hogy mást ne mondjak, van benne egy LEGO-bolt és slussz. Hogy mi szüksége van a LEGO-embereknek LEGO-ra az rejtély, biztos azt eszik vagy tudom is én. Célunk mi más lehetne, hogy felépítsük álmaink vidámparkját. Nem kis reklámfogás, hogy a parkot a hagyományos eszközök (büfé, ringlispíl, fa, stb...) mellet az új LEGO-típusokból felépített régiókkal is színesíthetjük (Castle, Wild West, Adventures). Ebben lesz segítségünkre a villanyszerelés „felfedezejője": Voltage professzor. A szenilis öregúr feltalálta az időgépet, és szűklátókörűségének köszönhetően ezt egy vidámpark fejlesztésére használja. Szegénynek soha nem jön be semmi, mindig valami fatális hibát vét, és ebből születnek az új épületek. Sajnos a játékban közvetlenül nem tudjuk elérni őt (biztos a LEGO Racers-re edz). A másik elektromos guru a bájos JP, aki azon túl, hogy Voltage segédje még a park karbantartásáért is felel. Egy kis „fészerben" lakik számos ikertestvérével egyetemben, és innen tudjuk őt elérni a játék folyamán, ha valami baj van. Szintén ilyen









népes család tagja kertészünk, aki a növények ültetéséért, gondozásáért felel. A kérdés csak az: Mit kell egy műanyag fán gondozni? (Biztos letörölgetik róla a port, vagy locsolgatja őket, mint Marinéni a művirágait). Csapatunk legnépszerűtlenebb tagja Jonathan Ablebody, aki az állandó belebeszélésével a játékos gumiasztal idegrendszerén szeret ugrándozni. Egyébiránt a help feladatát látja el, sajnos túlságosan is lelkesen. Van még egy szakács, aki időnként a konyhai dolgokról hablatyol, és egy rendőr, aki a menüpontok közti útvesztőben kalauzol lelkes odaadással bennünket. Most, hogy a csapatnévsor kihirdetésén túl vagyunk, neki is durálhatjuk magunkat a játéknak.



A hagyományos vidámpark menedzsereknek megfelelően minél látványosabb a parkod, annál több pénzt kaszálhatsz. Bár pénz gondunk valószínűleg soha sem lesz, hiszen a berendezések elég olcsók, és a bevétel még egyetlen egy bolttal is tetemes. Szabad játékot csak az első küldetés végigjátszása után játszhatunk. Egy különösnek tűnő menürendszeren kell beállítani az induló épületeket, amiből csak korlátozott számban válogathatunk.

A sima négyzet alapú épületek mellet építhetünk úgynevezett pályás épület komplexumokat is. Ezek alkatrészeit a főépület alatt, hozzá láncolva találhatjuk meg. Például az autópálya darabjai, nem árt, ha csatlakoznak egymáshoz, és a hajó forgalom is minimális lesz egy olyan tavon, amihez nincs kikötő építve. Nem kell túlzásokba esni a kertépítéssel sem. Viszont a dekorációra érdemes költeni.



Ha egy látogatóra rákattintunk, akkor egy kis buborék jelenik meg a feje fölött, amiben leírják, hogy mi a baja és minek örül. Aminek örül, azzal nem kell foglalkozni, ami pedig bántja, azt rövid úton orvosoljuk.
Egy gyors gondolattársítással élve, a rövid közlekedő utak építése rendkívül fontos dolog. Ki tudja azt, hogy egy műanyag bábu miért fárad el egy fél képernyős gyaloglástól? Bár az épületeket lebonthatatlan utakkal veszi körül a gép, a jó úthálózat kiépítése sarkalatos pontja a játéknak. (Bár ahogy kinéznek...)

A játékmenet egyébként minimális kihívást jelent a gyerkőcöknek is, így egy idő után unalmassá válhat. Ez a játék nem a gazdasági szimulációról szól, hanem a minél szebb megvalósításról. Az esztétikai érzék fejlesztésére mindenképpen jó. (Ó, ha még kertitörpéket és piros csőrű gólyákat is tehettem volna a sziklakertek közepére...)

És itt a program Achilles sarka. Minden ami sallang máshol, az itt csodálatos. A filmbetétek és az animációk döbbenetesek. Megadják a játék alaphangulatát, azt a fajta bumfordi bájt, ami ezt az egész világot jellemzi. A játékban a gépek, emberkék, megvalósítása részletes és igen szépen kidolgozott. A Lego színvilágát és építő képességét maximálisan kihasználja.
Bajom nekem csak az utakkal volt. Ezek ugyanis szürke beton csíkok, amik nem mutatnak túl szépen. A másik gond a 800*600 max felbontás. Na de uraim, ilyet az ezredfordulón!

A zene elhanyagolható, és az effektek sem mennek valami csoda számba. Ami kimondottan idegtépő, az az állandó help, valamint a különböző ikonok ráhúzásakor megszólaló magyarázat. Miért kell debilnek nézni a gyerekeket, amikor egy tizenéves már meg tudja jegyezni, hogy a lovagvár ikon egy (ki hinné) lovagvár építését rejti magában. Fölösleges ezt mindig elmondani.

Mindazon által egy kedves játék, és aki szeret szöszmötölni unalmas, esőáztatta vasárnapdélutánon egy park berendezésével, az kellemes órákat tölthet a gép előtt.

-p.b.-





külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Az ifjak Roller Coaster Tycoon-ja

végitélet

75%

LEGO ALPHA TEAM

★ LEGO-ORSZÁG KATONÁI...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Digital Domain
Kiadó: LEGO Media
Web: www.lego.com
Minimum: P-II 233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: –





Gonosz világban élünk. A pénz utáni sóvárgás, a hatalomvágy, a kapzsiság szép lassan mindent maga alá gyűr. Hol vannak már az erkölcsök és a régi szépidők? Nincs ez másként játékországban sem, begyűrűznek még oda is az emberi bajok. Sajnos a LEGO-világ is kitermelte saját söpredékét, (hiába a minőségi műanyag) akik álnok terveket kezdtek szövögetni a békés Lego-társadalom ellen. Jobbik eset lenne, ha csak szövögettek volna, de egyikük, túllépve a tervezgetés kereteit úgy dönt, a tettek mezejére lépve valóra váltja gonosz agyszüleményeit. Nos pechünkre ezeknek az álmoknak a tárgyai éppen mi magunk vagyunk, és széles baráti körünk. Elképesztő szemtelenséggel rabolja el csapatunk egynehány tagját, majd a világ különböző helyein rabként tartva rejtegeti őket.

De ahogy az a mesékben lenni szokott, a jó tündérek nem engedik mégsem, hogy a gonosz csak úgy, könnyedén garázdálkodjon, (hogy egyáltalán miért engedik?) és ez most is így van! Az Alpha Team egy prominens tagja kicsúszott a kezei közül, és bátorságtól duzzadó plasztik mellkassal indul hősi küldetését végrehajtani. Az ő feje helyett kell neked gondolkodnod, hiszen szegény csak egy aprócska műanyag figura, akiben a hőstettek után ugyan ég a vágy, de parányi fejébe már nem jutott egy cseppnyi agyacska sem. Ráadásul nem is egészen úgy történnek a dolgok, ahogyan azt a cím, és a frenetikus nyitó animáció sejtetni engedi. Emberkénk a mérhetetlenül morcos szemöldökráncolásnál, és a féktelen rohangálásnál többre képtelen, kezedben ő az eszköz, mellyel magadra véve az ő gondjait, valóra válthatod féktelen ambícióit.

A te feladatod, miután elsajátítottad az elsőre nyakatekertnek tűnő irányítást, hogy unintelligens katonádat eljuttassd A-ból B-be. Ez úgy történik, hogy a pályákon elhelyezett irányjelző kövek/kavicsok/téglák vezetik a cél felé tajtékzó harcosodat. Azt talán említeni sem kell, hogy a platformról leesni nem egy pontszámnövelő tevékenység, ezért úgy kell beállítanod a jelző köveket, hogy embered véletlenül se essen át ejtőernyős kiképzésen, ne szokjon hozzá milyen mámorító érzés is az állandó zuhanás, mert a célja nem ez, hanem hogy elérje az objektumot, amelyből kiszabadíthatja hasonló műveltségi szinten mozgó apró társát. Mindössze az „bonyolítja" a játékot, hogy adott pályán csak korlátozott mennyiségű követ mozdíthatsz el. Ha ez elsőre (majd megtapasztalod) nem is lenne olyan egyszerű feladat, könnyítésként (segítségedre vannak a tündérkék) korlátlan ideig rendezkedhetsz. Ha elkészültél, az általad legjobbnak talált útvonal térképpel, akkor érkezik csak el a kis maratoni futóbajnok ideje. Egy hanyag kattintás, és már indulhat is.



Jó katonához illően nem kérdez, hanem nekiáll és eszeveszett (esze amúgy sem volt sok) gyorsasággal nekiindul, és mint egy őrült baseball játékos sorban megérinti az irányító kavicsokat, ahol is meglepő módon irányt változtat, és töretlen lelkesedéssel szalad tovább az új irány felé. Ha ügyesek voltunk, akkor kis kománk a legkevésbé fontos testrészével nekirohan az ajtónyitó gombnak, és máris léphetünk tovább.

Ennyi, és nem több. Azonban ez épp elég. Mókás egy játék, és nem is olyan halálos az a minimum konfiguráció. Kár, hogy a zene élvezetét nem tartották fontosnak a program készítői. Továbbá magán viseli a konzolos ős gyermekbetegségeit (nincs Config Key, csapnivaló irányítás, stb...).

Aki szereti a logikai játékokat, és nem riad vissza a LEGO kissé különleges (talán még futurisztikusnak is nevezhető) világától, bátran nekiindulhat, és velem együtt jókat röhöghet ezen a kedves kis játékon. Gyermekeknek készült ugyan, és ezt nem is rejti véka alá, azonban fenn áll a veszélye annak, hogy ha gyermekünk elakad, akkor nekünk kell segítenünk neki, és ez nem mindig könnyű feladat.

-p.b.-

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Nem is rossz szórakozás – hat év felettieknek is!

végítélet 60%





LEGO STUNT RALLY

★ A KICSI KOCSI ÚJRA SZÁGULD

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Intelligent Games
Kiadó: LEGO Media
Web: www.lego.com
Minimum: P-II 233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —



LEGO-világ újra lázban ég, hiszen elkezdődik az évadnyitó „mini" autóverseny bajnokság. A versenyek idején megáll az élet, még a LEGO Alpha Team is a TV elé kuporodik. LEGOLAND ideiglenesen bezár, és mindenki a maga kedvencének drukkol, miközben alig várja, hogy valami látványos karambollal kiesseneк az ellenfelek. A négy grácia



közül kiválasztva a nekünk tetszőt, és a pályának megfelelő autót, egyből neki is vághatunk, hogy végtelennek tűnő küzdelmek után mi állhassunk fel a dobogó legfelső fokára (ami ugyanakkor nem is olyan jó dolog, mert ilyenkor mindig történik velünk valami kellemetlenség). Az élet nagy tanulságai: az örömbe mindig egy kis üröm is vegyül. De ne szaladjunk ennyire előre.

Meglepő módon ez egy újabb autóverseny program, mely a mostanában eléggé hanyagolt felülnézetes megvalósítást helyezi előtérbe. (Commodore-64-en hű de élveztük, amikor kijött egy ilyen program!) Minden benne van ugyan, amit az elődök az évek során összeokoskodtak, de mintha ki is merültek volna a lehetőségek, mert sajnos semmi újdonság. Menet közben felvehetünk egynehány tárgyat, amivel az ellenfeleket maximum bosszantani tudjuk, azonban a semmi erőszakhoz, nem is jár semmi extra. Sajnálatos, hogy a készítők nem újították, és csak a kitaposott „keréknyomon" mertek haladni. Néha bölcsebb dolog pedig a járt utat elhagyni a járatlanért, mint ragaszkodni a tengelytörő kátyúkhoz. Itt van például a Julcsi néni, aki ha követi Mari nénit a vonatsínek közé, aki pedig már harmincegynéhány éve tologatta ócska szovjet gyártmányú biciklijét, a korhadt talpfák között... - igaz, a hallókészüléke most kivételesen otthon maradt... Julcsi néniről pedig az egész falu tudja, hogy ő az, a ledér, aki letért...



Azért találkozhattam érdekességekkel is! Körbe is telefonáltam tudós barátaim, hátha találnak valamilyen ésszerű magyarázatot a különleges jelenségre. A Tudományos Akadémia nem hivatalos közleménye alapján azonban a jelenség nem lényeges, ezért nem is kellene vele foglalkoznom. Meglepő volt ugyanis számomra, hogy a pálya nagyon „mágneses", ami ugye a műanyag világban eleve abszurd dolog. Hatalmas



előnyök is származhatnak azonban ebből a „tapadós" pályából, ugyanis néha elég csak lassítani, és az összes manővert elvégzi magától az apró-picurka, de annál okosabb kicsi kocsika. Azért ennyire nem buta ám még az óvodáskorú ifjúság sem — bár ha a bölcsisekre is gondolok... Kellemes meglepetésként ért azonban a multiplayer, ahol egy képernyőn versenyezhetünk akár négyen is. Az örömbe sajnos üröm is vegyül, mert ember legyen a talpán, aki kibogarássza, hogy melyik kinek a kocsija. (A gyermekek megfigyelőképessége azonban határtalan, ezért még az is valószínűsíthető, hogy szándékosan emelték ezt a nehézségi fokot a fejlesztők, a felnőttek szintje fölé.) Sajnos a hálózati játékot hiába keressük...

Amiért igazán kár az az, hogy a „ha már nincs is ötleted, legalább jól nézzen ki" szabályt sem vették most kötelezően követendő elvnek. Maga a menü meg a körítés (filmek, zene) igazi profi munka. A help szerepét alakító öreg X-man a sarokban például fenomenális. A baj ott kezdődik, amikor elérkezik a verseny ideje. Igazán nem érheti az a vád az alkotókat, hogy telezsúfolták a pályákat fölösleges tereptárgyakkal. Néhány domb, egy-két ugrató, némi fa és épület, és ezzel kész is. Ugyanakkor igazságtalan lennék, ha nem írnám meg, hogy bár a pályák botrányosak, ugyanakkor remekbe szabott pályaszerkesztőt is kapunk, amivel kedvünkre kitombolhatjuk magunkat. A kezelés pofon egyszerű, így az ifjabbaknak sem jelent kihívást.

Remek kis játék lehetett volna ebből, így azonban sajnos felejthető.

-p.b.-



külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■□□□□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■□□□□□
SZAVATOSSÁG	■■■■■■□□□□
ZENEBONA	■■■■■□□□□□

summa summarum

Van jobb!

végitélet

65%

RECON

★ A Choplifter 2000-es reinkarnációja

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: 2000 Exolt Software
Kiadó: Stewart Studio
Web: www.newagegame.com/recon
Minimum: P200, 64 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 128 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

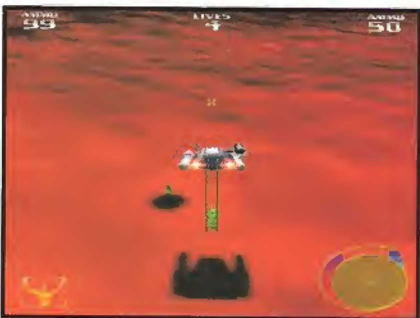


Nem is olyan régen — talán még emlékeztek rá —, amint a Rogue Squadronban őrületes tempóval száguldozva pusztíthattátok a birodalmi flottához tartozó egységeket. Most újra itt van egy hasonló „őrület" a 2000 Exolt software jóvoltából. A program azok számára készült közületek, akik kedvelik a külső nézőpontból pilótaként végrehajtható hőstetteket. Na és persze ügyességeteket, leleményességeteket teljes mértékben kihasználhatjátok a csaták során, amit ha tökéletesen hajtotok végre, sikerül elsöpörnötök a kellemetlenkedő ellenséges haderőt, majd megmentenetek foglyul esett társaitokat.

A játék

Mindjárt a játék kezdetén a hihetetlenül magas (minimál bér) pénzemből, megvásároltam a rettenetes hatású alapfelszerelést, egy transportert és két sugárcsúzlit. Büszkén feszítettem új szerzeményeimmel, és már repültem is, mint a madár. Nini! A látvány dettó, akár a Marson (bár azt is csak képről láttam még). Nincs sok időm a nézelődésre, mert azonnal kezdődik a móka! Hadifoglyokat kell kiszabadítanom, az épületeket meg, mint régen az oviban a homokvárakat, le kell rombolni. Az ellenséges egységet meg blabblab-blab, de kinek hiányzik ennyi rizsa? Igeeen végre, durr bele! Gyerünk, dupla tűz és a becélzott radartorony az enyészeté, ok. Fék, egy jobb kanyar és a következő cél egy kilátó vagy valami hasonló. Furcsa égett szag csapja meg orrom, izzik a hajóm hátulja? Elkésett szaglószervem riasztása, már csak múlt időben nyilatkozhatom, ennyi volt. Nem adom fel, nem olyan fából faragtak, újra szelem a levegőt igen (kb. 20 perc alatt vagy egy tucatszor). Ezek a galád meketrecek, folyamatosan levadásszák a gépem. Újra fent, majd lent, na majd én! Na ugye, hogy megmondtam. Ez az átok 4 darab gépet és kb. 1 órámat emésztette fel. Most már ismerem a dörgést, nyeregben vagyok. Ezt a pár tankot elintézem úgyis, ha nem





találok pajzsot vagy gyógyító csomagot, ami a játék folyamán, ejtőernyőn hullik az égből. Nem, ez nem lehet igaz, ezekbe is beletörhet a fogam? Ismét kezdhetem elölről, de még most sem törték meg hitem, a kitartó munka gyümölcséről. (35-40 felszállással később). Most, hogy elintéztem minden járművet már csak fel kell szednem a foglyokat. Hihi „csak" —mondom, de hogyan?! Miután kismillió-kétszázezerszer oda meg vissza áttörtem magam az ellenséges záróvonalakon, tökéletes apátiával (kb. 3-4 nyugtató hatására), nem igaz, hogy azt a ki (fütty) létrát nem lehet leereszteni a katonáknak! Kilépés, HELP, nyomjam le a (z)—t és ügyeljek a magasságra! Aha! Na jó, csinálom és még akkor sem sikerül. 10 próba, 3 toporzékolós hisztit követően végre sikerült hihihiii! Ezek itt a fültől fülig boldogság meghitt pillanatai, rájöttem, hogy mit kell csinálnom, és hogy hogyan. Hisz ez nem ördöngösség, pusztán kitartás kérdése, és hogy megértsük végre, mit akart a gyártó.



Mit akar a gyártó?

A létra leeresztéséhez úgy közelítsd meg a foglyokat, hogy a (Slow) alapbeállításnál a z-gombot, lenyomva kell tartani. Ne erőlködj, nem fog megállni a hajó (ez amúgy roppant zavaró). A foglyok izületszakadását bizonyára ellátják majd szakszerűen. A támadó vadászoknál ügyelj arra, hogy a lőszer és energiád ne fogyjon ki csata közben. Ha bármelyik 50 százalék alá esne, keress egy töltőhelyet, és töltsd fel. Ha sikerül befognod az egyik támadó hajót, ne sokáig kövesd, szakadj le róla, mert rád áll egy a kísérői közül és tuti, nem te lövöd ki az üldözött hajót először. Így egy kicsit ugyan tovább tart, de biztosabb. Üldözéskor a szárazföldi egységek felé terelnek, azokra is illik/kell figyelned. Szárazföldi és vízi egységeknél ugyanez a szisztéma segíthet. Nagyon kellemes színfoltja a játéknak a folyamatos égi áldás, a fegyver, a pajzs, az élet és hogy az egészségügyi csomagok számolatlanul hullanak ejtőernyőn. Kellemes eszközei hadviselésünknek az egymástól független fegyverek. Az ellenséges intelligenciája pedig egy percre sem engedi elburjánzani magabiztosságunkat. A kevésbé tetsző részei a programnak a zenei aláfestés, ami nem illeszkedik a játékba, inkább egy régmúlt idők (Commodore 64 party) hangulatára emlékeztet. A hajó illetlenül a tereptárgyakba olvad, illetve visszapattan róluk, mint egy labda. A fegyverek beállítása pontatlan, a célkereszt fölé tüzelnek. A Choplifterrel a Commodore-on jobban szerettünk játszani!

Levy

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

A fiatalabb korosztálynak biztos bejön – mi inkább maradjunk a nosztalgiázásnál

végitélet

65%

AZ ELIT BRIGÁD MEGÉRKEZETT! GENETIKAILAG TÖKÉLETES FIGURÁK.
ÉLETVESZÉLYES KIDOLGOZOTTSÁG. TELJES FELSZERELTSÉG.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR™

SOLID

TÖBB MINT JÁTÉK. TÖBB MINT AKCIÓFIGURÁK. EZ MAGA A KÖNYÖRTELEN VALÓSÁG.

GALAGA: DESTINATION EARTH

★ Egy régi ismerős

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: King of the Jungle
Kiadó: Hasbro Interactive
Web: www.kingofthejungle.co.uk
Minimum: P166, 16 MB RAM
Ajánlott: P233, 32 MB RAM
3D kártya: 3Dfx
Multiplayer: —

Az itt leírtakat, titkosított dokumentumok, rádió üzenetek, hang és képfelvételek segítségével állítottam össze, valamint egy pilóta naplójának felhasználásával. A képfelvételeket speciális műholdak vették fel, minden nézetből (oldalról, felülről és hátulról, bár ez utóbbiból nem sokat látni). Az ellenség megtévesztése végett úgy néznek ki, mint a játéktermi gépek programjai.



Napló (részlet)

1981-ben megtámadták a Földet az idegenek, a Galagák. A bolygó katonai vezetése azonnal ellentámadást indított és menekülésre kényszerítette a betolakodókat. Teltek múltak az évek. A földiek új kolóniákat hoztak létre a Solar rendszerben (ez olyan lehet, mint New York, minden ott történik, mert találkoztam már vele a Wing Commander és StarLancher fedőnevű projektekben is) **(Én pedig földrajzórán, csak ott Naprendszernek neveztük! — Sz.JVC.)**.



Újabb fejlődésnek indult a fegyverkezés, a fegyverek új generációja, vadonatúj technikák jelentek meg. Az egyik ilyen „izé" tesztelése közben, egyszer csak megzavarodtak a radarok. Ezer meg ezer ellenséges gép rajzotta el a térséget.
Hát itt vannak ismét, visszatértek akár egy sikerfilm folytatása.

A bevezető mozi után már csak a rádióbeszélgetésekre tudunk támaszkodni, amelyek a pilóta és az irányító központ között zajlanak:

- Bent ül már a gépben?
- Na mit gondol?
- Elmondjuk a teendőit. Nagyon figyeljen! Stratégáink szerint legalább 10 missiót kell teljesítenie, hogy megnyerjük a háborút. Minden küldetése több részre van bontva. Hogy többet tudjunk meg az ellenségről, folyamatos rádiókapcsolatban kell maradnunk. Önnek kommentálnia kell az eseményeket. Tudjuk, hogy a Galagák kis csoportokban 5-10 gépes osztagokkal támadnak.
- Kösz Apafej! Kérdezhetek is?
- Kérdezzen!
- Nekem kicsit szögletesnek tűnik a járgány és gyéren felszereltnek. Emellett nagyon emlékeztet egy régi modellre, amit F-16 Falcon-nak neveztek. Melyik brigád készítette ezt a fémteknőt?
- A King of the Jungle fejlesztette. A Namco-val és a Hasbro Interaktive-val dobták piacra 2000 végén.
- Attól még nem kellene ilyen idejétmúltnak lennie! Hasbro?! Nem az gyártja a Barbie babákat is? Nem kell válaszolnia! Milyen a fegyverrendszere?
- Van egy lézerágyúja, és egy nukleáris töltete. Ebből missziónként egyet tudunk biztosítani.
- Nem lehetne menet közben újratölteni?
- Nem! Viszont van egy különleges rendszer a fedélzeten, egy vonónyaláb. Úgy tudja aktiválni, ha kilő néhány zöld döglött békára emlékeztető gépet az ellenség soraiból, majd az utánuk maradó azonos színű szelencét összeszedi. Ez 5 mp-re aktiválja a rendszerét. Kapjon el a sugárral egy gépet, mert az úgy össze fogja zavarni annak rendszerét, hogy veszélyesebb lesz a sajátjaira, mint magára. Király mi?! De vigyázzon, mert ha ezzel a sugárral magát kapják el, akkor erőteljesen amortizálódni fog a lelki világa, meg az életeinek száma is!





- Biztató! Ez minden?
- Mit akar még? Inkább repüljön.
- Ok. Főnök a gépről csak annyit, hogy most állítottam a felbontáson 1024x768-ra, de a különböző kijelzőim jó, ha 320x200-sak. Tisztelletem a tervezőket! Oh, nem is hittem volna: beindult ez a csotrogány. Már repülök is. Nagyvezérek, hallanak? Megtaláltam a zenedobozt, egész jó. Hooo, hallok valamit, „Get Ready...".- Istenem! Ez a fedélzeti komputer? Mint egy félrehangolt villanyveréb.- Látom az ellenséget főnök. 5-10 fős mi? De hányszor? Az egyik úgy néz ki, mint egy konzervdarázs a másik meg egy páncélozott katicabogár. A harmadik egy beduin törzsfőnök fejdíszére emlékeztet. Van itt minden! Kész diliház. Engedélyt kérek egynéhány észrevétel közzétételére.
- Mondja fiam. Mi van már megint?
- A gépből kispórolták az előremenetet. Csak oldalirányba tudok mozogni. Ez így nem frankó. Van más problémám is. Én jobbra megyek, a zűrhajóm meg balra lő, és fordítva. Ez a vidámpark céllővöldéje főnök? Főnök! Áruló van a szerelőbrigád soraiban! A célkereszttem akkora, hogy nem látom tőle az ellenséget. Ha ilyen gépeket adnak alám, hamar vége lesz a háborúnak. Ja, előttem egy lő torony, mindjárt nekimegyek, áááá. Mi van? Hé, benne vagyok a toronyban!
- És? Tud lőni?
- Nem igazán látok az ágyúcsövektől.
- Mindegy, szórja meg azokat a pléhrovarokat.
- Ok. Bumm-bumm! Hmmm. Lejárt az időm! Megint repülök. Üldözöm az egyiket. Úristen! Bele diffundált a falba! Ezt kipróbálom én is. A fenébe! Én miért nem tudok a falba diffundálni? Mindjárt a falra mászok! Ez csalás, főnök?!
- Fiam, változnak az idők, a kőművesek is változnak.
- Látok valami sárga jelvényszerű izét. —Talán a halott Űr Ranger-ek elhagyott jelvényei -. Nem tudom, de ha tíznek nekimegyek működik az után égetőm. Fura egy gép ez főnök!
Bázis, fájnak már az ujjaim az irányítástól! És túl sok az ellenség is! A fedélzeti Hi-fi bár tűrhető, de ezért nem nyomok le egy háborút maguknak. Haza akarok menni...

Crow

külcsín/belbecs
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
summa summarum
Kár érte...
végítélet
65%



Több, mint 200 diafilm közül választhat!
Kérje ingyenes katalógusunkat!

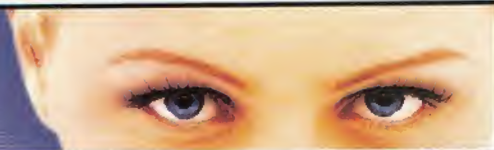
SEGÍTSÉG!



**Gyűjteményembe keresem az itt látható három 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát.
Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!**

Commodore 64 — Amiga
Gyorsszervíz és Kereskedelem.
Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések.
Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

Interware



Higgyen a szemének!

Interware Internet Szemtelenül alacsony árakon

Bérelt vonali internet

64 k limitált	49.000 Ft
64 k korlátlan	79.000 Ft
2 M korlátlan	159.900 Ft-tól

+ ingyenes bérelt vonal kiépítés

Server hosting

Standard hosting	26.900 Ft
Advanced hosting	53.900 Ft

Domain név + WEB

www.sajatnev.hu	19.900 Ft/év

+ Domain név regisztráció
+ DNS
+ 100 MB WEB tárterület
+ e-mail

domain név regisztráció adminisztrációs díj 800 Ft

Telefonos és ISDN internet

18-08-ig + hétvégén 0-24-ig	2.990 Ft
0-24-ig	3.990 Ft
128k ISDN 0-24-ig	6.990 Ft
Magánszemélyeknek 0-24-ig	2.990 Ft

Minden díjcsomagban
+ 56k/ISDN elérés
+ e-mail 0-24 óráig
+ 100 MB reklámmentes WEB tárterület
+ korlátlan méretű e-mail postafiók
+ e-mail átirányítás
+ Internet kalauz

Az árak az áfa-t nem tartalmazzák!

Ingyenes próba!

Országos kékszám: 06-40-200-166
Interware Kft. • e-mail: info@interware.hu • www.interware.hu
Ügyfélszolgálati irodák: Budapest, Debrecen, Győr, Kecskemét, Miskolc, Nyíregyháza, Pécs, Szeged, Szekszárd, Székesfehérvár

CINKELT LAPOK

Heroes of M&M III: Conquest of The Underworld Warlords of Wastelands

A játék közben nyomd meg a TAB-ot, aztán írd be a következő csalásokat.

Nwcagents
Az összes üres helyet feltölti Black Knight-okkal.
Nwcbluepill
Elveszíted a játékot
Nwcfollowthewhiterabbit
Maximális lesz a szerencséd
Nwclotsofguns
Megkapod az összes háborús gépezetet
Nwcneo
Az összes pálya választható lesz
Nwcignoranceisbliss
Elrejti a térképet
Nwcnebuchadnezzar
Annyit léphetsz, amennyit akarsz
Nwcmorpheus
Csapatod morálja a maximálisra szökken
Nwcoracle
Kirakja az összes "puzzle" térképet
Nwcphisherprice
Saját színeket állíthatsz be a csapatodnak
Nwcredpill
Megnyered a játékot
Nwctrinity
Feltölti az üres slotokat arkangyalokkal
Nwctheconstruct
100000 aranyat kapsz és 100-at minden ásványból és kincsből
Nwcthereisnospoon
999 mana és megkapod az összes varázslatot
Nwczion
Megkapod az összes épületet
Nwcwhatisthematrix
Láthatod az egész térképet és az ellenfelek mozgását

Lego Creator

Szeretnél mindent látni a sötéten? Akkor építs egy kamerát és állítsd be, hogy éjszaka legyen. Ha belenézel a kamerába, mindent úgy látsz, mintha egy éjjellátó szemüveged lenne.

NHL 2001

A játék közben beírva a következő csalások élnek.

Qiuckftr
gyors játékosok
Awaygoal
az ellenfél csapata gólt szerez
Homegoal
a védő csapata gólt szerez
Zambo
zamboni a jégen
Goals
8 gól a védőknek
Mantis
mindenkinek hosszú nyaka, keze és lába lesz
Nhlkids
kicsi játékosok
Grab
elveheted a korongot az ellenféltől
Big fight
mindkét csapat egymással kezd küzdeni
Bloody
Erőszakosabb bunyó

Az alábbi csalások az 1.1-es patchelés után élnek

Headbone
nagyfejű játékosok
buffed
kövér játékosok
gulliver
óriás korong
night
sötét az egész stadion, csak azt látod akinél a korong van
squeaky
magas hangú kommentátor
barrywhite
mély hangú kommentátor
warp9
szuper gyors játékmenet
slomo
szuper lassú játékmenet

Wizards and Warriors

Ha szeretnél végtelen mennyiségű aranyhoz jutni, akkor a következőket kell tenned. A játék kezdetekor készíts 18 darab karaktert, akik mindannyian fejenként 200 arannyal kezdik a játékot. Ezek után készíts egy újabb karaktert és add oda neki a többiektől az összes pénzt. Ha mindezzel megvagy, töröld le a többi játékost, hogy csak ez az egy maradjon. Ezt a műveleted annyiszor ismételheted meg, ahányszor csak akarod és így akár végtelen mennyiségű aranyhoz is juthatsz.

Superbike 2001

A játék közben beírva az **aprilia** szót, a géped nagyon gyorssá válik. Ha szeretnéd, hogy az 1997-1998-as modellekkel versenyezhess, akkor a játék közben gépel be a **oldgoestonew** szót. Ha jól csináltad, akkor egy hang jelzi a cheat működését.

Swat III Elite Edition

A játékban nyomd le a ~ (magyar billentyűzeten a 0)gombot, hogy előtűnjön a konzol. Ide aztán a következő csalásokat írhatod be.

Iamleet
Az összes küldetési részt teljesíted és megnyered a játékot
johnwoo
lelassítja a játékot
swatlord
az összes csapattagod halhatatlan lesz
biggerpockets
örök lőszer
casual
csapatod elveszíti a nadrágját és a felsőruházatát is
doubleshot
a fegyvereid szuper gyorsan lőnek
ncl7
a testek többet véreznek a kelleténél
noshades
az éjszakai küldetéseket nappalivá varázsolja
hotstuff
nagyon nehéz lelőni a terroristákat és az ellenfeleket
justin
az ellenfelek sosem adják meg magukat
rabies
gyilkos patkányok (csak akkor támadnak, ha valaki rájuk lő)

Ha szeretnéd, hogy a játék közben ne tudj belelőni a saját csapatod tagjaiba, akkor tedd a következőt. Először is mentsd el valahová a swat.cfg nevezetű fájlt. Ezek után nyisd meg egy sima editorba ugyanezt és írd át a következő sort az alábbiak szerint:
„shootgoodguys=1" - ről
„shootgoodguys=0" -ra.
Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

V-Rally 2 Expert edition

Indítsd a játékot a következő paraméterrel:
vrally2.exe —aquabug.
Ha minden igaz, a következő billentyűkre érdekes effekteket hívhatsz elő

S — Textúra árnyékok megváltoztatása
P vagy **L** — Textúra árnyékok sötétítése vagy világosítása
O vagy **K** — Árnyékok világosítása vagy sötétítése
I vagy **J** — Bitmapok sötétítése vagy világosítása
U vagy **H** — Árnyék offset világosítása vagy sötétítése
Y vagy **G** — Alpha árnyék világosítása vagy sötétítése
C — Cheat mode előhozása
Insert vagy **Del** — A jelenlegi osztályodat megváltoztathatod
Home vagy **End** — Ha már a 4.-ik osztályig eljutsz, itt változtathatod a jelenlegi szinted
Page Up vagy **Page Down** — Bármelyik pályát kiválaszthatod
F8 — Változtathatod a Narrow-t
D — Beléphetsz a DEBUG menübe.

F1 Grand Prix Manager 2001

Szeretnéd, hogy az általad istápolt csapatnak 90 millió dollár legyen a számláján?
Nem kell mást tenned, mint kimented a játékot és a mentett állást egy hexa editorba töltve átírod a következő címeket.
Keresd meg a 2968-as offsetet és írd be
804a5d05
és máris 90 millió van.
Ha saját mentett állásod van akkor mindenképp, készíts biztonsági másolatot.

Baldur's Gate II: The Shadow of Amn

Egy kis hexa mágiával az egész játékot kontrollálhatod. Tehát először készíts egy biztonsági másolatot a "baldur.ini" fájlról, majd nyisd meg egy hexa editorba és írd bele a következő sort:
Debug Mode=1.
Ezek után kezd el a játékot, és ha lenyomod egyszerre a Ctrl+Space billentyűket, akkor az alábbi parancsokat használhatod. Minden beírt sor után nyomj egy Entert, és ha befejezted, újra nyomd le a Ctrl+Enter-t, hogy a csalások életbe lépjenek.

CLUAConsole:SetCurrentXP(„0-2950000")
Itt beállíthatod csapatod összes tagjának experience pontjait.
CLUAConsole:AddGold(„")
annyi aranyat írsz be amennyire szükséged van
CLUAConsole:ExploreArea()
megkapod az egész térképet
CLUAConsole:MoveToArea(„")
a bejárt helyszínek bármelyikére teleportálhatsz
CLUAConsole:CreateCreature(„")
bármilyen szörnyet teremthetsz
CLUAConsole:CreateItem(„")
bármilyen item-et teremthetsz
CLUAConsole:EnableCheatKeys
bekapcsolja a játékon belüli cheateket
CLUAConsole:CreateItem(„",)
itemet kreálhatsz a saját kedved szerint

A cheateket a következők lehetnek. (CLUAConsole:EnableCheatKeys bekapcsolása után)

Ctrl + R
meggyógyítja a kiválasztott karakteredet
Ctrl + J
az egész csapatod egy kiválasztott koordinátára kerül
Ctrl + T
feltöltődik az összes manád és varázslataid is keményebbek lesznek
Ctrl + Y
a kiválasztott karaktered vagy ellenséged azonnal kipurcan
Shift + Ctrl + 8
minden karaktered +8 státuszponttal bővül

A kreálható szörnyek a következők lehetnek (a CLUAConsole:Create Creature(„") bekapcsolása után)

Dragblac
Black Dragon
Icsalcol
Blue Salamander
icbone01
Bone Golem
hldemi
Demi Lich
gendji0
Djinni
uddrow27
Drow Warrior

beheld01
Elder Orb Beholder
behgau01
Gauth Beholder
trogi01
Giant Troll
ghogr01
Greater Ghoul
mumgre01
Greater Mummy
lich01
Lich
vammat01
Mature Vampire
mindfl01
Mind Flayer
icmin01
Minotaur
mistho01
Mist Horror
ogre01
Ogre
orc05
Orog Warrior
dragred
Red Dragon
dragsil
Silver Dragon
skelwa01
Skeleton Warrior
troluo01
Splitter Troll
golsto01
Stone Golem
wyvern01
Wyvern

A választható helyszínek a következők lehetnek (a CLUAConsole:MoveToArea(„") bekapcsolása után)

AR0516	Astral Prison
AR1512	Asylum Dungeon
AR0801	Bodhis Dungeon
AR0500	Bridge District
AR0020	City Gates
AR0836	Cocorr's Lair
AR0202	Cult of the Unseeing Eye
AR1300	De'Arnise Hold
AR0414	Demon Outerworld
AR0300	Docks District
AR1201	Domain of the Dragon
AR1900	Druids Grove
AR1000	Government District
AR0800	Graveyard District
AR0411	Planar Sphere
AR0204	Rift Dungeon
AR0400	Slums District
AR2500	Suldanesslar
AR0900	Temple District
AR2900	The Nine Hells
AR2000	Trademeet
AR1100	Umar Hills
AR0700	Waukeen's Promenade

A választható tárgyak a következők lehetnek (a CLUAConsole:CreateItem(„") bekapcsolása után)

scrl9g	Abi-Dalzim's Horrid Wilting scroll
scrl9p	Absolute Immunity scroll
arow04	Acid Arrows
clck14	Adventurer's Robe
scrl16	Aganazzar's Scorcher scroll
sw1h34	Albruin +1
amul19	Amulet of Magic Resistance 5%
amul16	Amulet of Metaspell Influence
amul21	Amulet of Power
amul14	Amulet of Protection +1
amul25	Amulet of Spell Warding
scrl2d	Animate Dead scroll
plat06	Ankheg Plate Mail
sw1h27	Arbane's Sword +2
blun20O	Ardutia's Fall +1
leat18	Armor of the Viper +5
scrl67	Armor scroll
arow01	Arrow
arow02	Arrow +1
arow03	Arrow of Slaying
arow11l	Arrows +2
arow05	Arrows of Biting
arow07	Arrows of Dispelling
arow08	Arrows of Fire
arow09	Arrows of Ice
arow10	Arrows of Piercing
dart05	Asp's Nest
ax1h10	Azure Edge
bag04	Bag of Holding
sw1h01	Bastard Sword
sw1h02	Bastard Sword +1
sw1h03	Bastard Sword +1,+3
sw1h42	Bastard Sword +2
ax1h01	Battle Axe
ax1h02	Battle Axe +1
ax1h03	Battle Axe +2
ax1h13	Battle Axe +3: Frostreaver
ax1h12	Battle Axe +3: Stonefire
sw1h30O	Belm +2
belt10	Belt of Inertial Barrier
scrl9x	Black Blade of Disaster scroll
leat19	Black Dragon Scale
misc3e	Black Spider Figurine
halb06	Blackmist +4
sw1h40	Blade of Roses +3
sw1h39	Blade of Searing +2
scrl71	Blindness scroll
scrl85	Blur scroll
bolt01	Bolt
bolt02	Bolt +1
bull06	Bolt +2
bolt04	Bolt of Biting
bolt03	Bolt of Lighting
bolt05	Bolt of Polymorphing
dagg14	Bone Blade +4
blun23	Bone Club +2, +3 vs Undead
boot07	Boots of Elvenkind
boot11l	Boots of Etherealness
boot05	Boots of Grounding
boot08	Boots of Phasing
boot01	Boots of Speed
boot02	Boots of Stealth
boot04	Boots of the Avoidance
boot03	Boots of the North
brac04	Bracers of Archery
brac11	Bracers of Binding
brac16	Bracers of Blinding Strike
brac15	Bracers of Defense AC 3
brac14	Bracers of Defense AC 4
brac13	Bracers of Defense AC 5
brac03	Bracers of Defense AC 6
brac02	Bracers of Defense AC 7
brac01	Bracers of Defense AC 8
scrl6u	Breach scroll
shld08	Buckler
shld17	Buckler +1
bull01	Bullet
bull02	Bullet +1
bull03	Bullet +2
scrl68	Burning Hands scroll
scrl8i	Cacofiend scroll
scrl8a	Carrion Summons scroll
sw1h51	Celestial Fury
scrl9q	Chain Contingency scroll
scrl7s	Chain Lightning scroll
chan01	Chain Mail
chan02	Chain Mail +1
chan08	Chain Mail +2
chan03	Chain Mail +2 Mail of the Dead
chan09	Chain Mail +3: Darkmail
chan15	Chain Mail +3: Melodic Chain
chan16	Chain Mail +4 Bladesinger Chain
chan06	Chain Mail +4: Drizzt's Mail
chan10	Chain Mail +4: Jester's Chains
chan11l	Chain Mail +5: Crimson Chain
scrl5p	Chaos scroll
scrl69	Charm Person scroll
scrl82	Chill Touch scroll
scrl83	Chromatic Orb scroll
scrl1d	Clairvoyance scroll
staf19	Cleric's Staff +3
clck03	Cloak of Displacement
clck23	Cloak of Elvenkind
clck26	Cloak of Mirrors
clck06	Cloak of Non-Detection
clck01	Cloak of Protection +1
clck02	Cloak of Protection +2
clck24	Cloak of Reflection
clck27	Cloak of Sewers
clck25	Cloak of Stars
clck20	Cloak of The Shield
clck04	Cloak of the Wolf
scrl2e	Cloudkill scroll
blun24	Club +2: Gnasher
blun22	Club +3: Blackblood
scrl70	Color Spray scroll
bow01l	Composite Long Bow
bow02	Composite Long Bow +1
bow16	Composite Long Bow +2
scrl2f	Cone of Sold scroll
scrl1u	Confusion scroll
scrl7y	Conjure Air Elemental scroll
scrl7z	Conjure Earth Elemental scroll
scrl7x	Conjure Fire Elemental scroll
scrl7b	Conjure Lesser Air Elemental scroll
scrl7c	Conjure Lesser Earth Elemental scroll
scrl6x	Conjure Lesser Fire Elemental scroll
scrla8	Contagion scroll
scrl7u	Contingency scroll
scrl8v	Control Undead scroll
hamm09	Crom Faeyr +4
xbow13	Crossbow of Affliction
sw2h03	Cursed Berserking Sword
sw1h28	Cutthroat +4
dagg01	Dagger
dagg02	Dagger +1
dagg03	Dagger +2
dagg19	Dagger of...
dart01l	Dart
dart02	Dart +1
dart03	Dart of Stunning
dart04	Dart of Wounding
sw1h31	Daystar
scrla2	Deafness scroll
scrl7r	Death Fog scroll
scrl7i	Death Spell scroll
scrl8n	Delayed Blast Fireball scroll
scrl6k	Detect Illusion scroll
scrl87	Detect Invisibilty scroll
scrl1s	Dire Charm scroll
scrl7t	Disintegrate scroll
scrl1e	Dispel Magic scroll
scrl5n	Domination scroll
halb04	Dragon Bane +3
helm21	Dragon Helm
shld21	Dragon Scale Shield +2
halb05	Dragon's Breath +4
sw1h32	DragonSlayer
hamm06	Dwarven Thrower +3

Carmageddon TDR 2000

A játék közben üsd le a ~ billentyűt (magyar billentyűzeten a 0), és írd be a következő csalásokat.

HereComesTrouble
engedélyezi a cheat módot
OpenLevelsGuv
összes pálya engedélyezése
cash
pénz kapsz (+$10,000)
invincible
isten mód ki és bekapcsolása
ai on
mesterséges intelligencia bekapcsolása
ai off
mesterséges intelligencia kikapcsolása
setCar (autó neve)
megváltoztatja az autódat a beírtra (autóválasztás)
makeai (autó neve)
a beírt autót a CPU irányítja a lehető legjobban
enablebuy
minden kocsi megvehető
Wasteall
minden kocsi elpusztul
Lastlap
az utolsó körben kezdhetsz
Lastcheckpoint
az összes checkpointot megkapod az utolsó kivételével
Adventure
egy kis mini játék részese lehetsz
Breakcar (autó neve)
a beírt autó egy kicsinyt összetörik
Addpowerup (powerup neve)
a beírt powerupot kapod meg
Peds on
pedesztrianok be (zombik)
Peds off
pedesztrianok ki (zombik)
Setanimation (animáció fájl neve)
lejátssza a kiválasztott animációt

Crimson Skies

A Campaign menüben menj rá a mikrofonra és kattints rá a bal egér gombbal. A baloldalon feltűnő ablakba írd be az
idaho
szót. Ezek után egy kis ablak nyílik ki a képernyő jobb felső sarkában, ahol az összes küldetés választható lesz.

Midtown Madness II

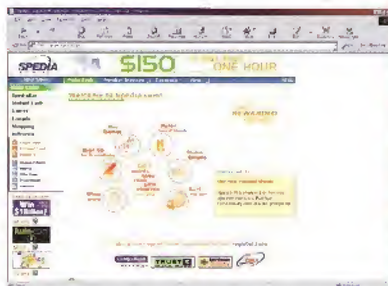
Hogyan kaphatjuk meg az összes kocsit? Íme:

Új Mini Cooper
Érj be az első, második és harmadik helyre a 5 London Blitz versenyben.
Új Beetle Dune
Érj be az első, második és harmadik helyre a 5 San Fransisco Circuit versenyben.
Új Beetle RSI
Érj be az első helyre a 5 San Fransisco Crash Course versenyben
Audi TT
Érj be az 1., 2. és 3. helyre a 6 San Fransisco Checkpoint versenyben
Aston Martin DB7 Vantage
Nyerd meg a London Crash Course-ot.
Panoz GTR-1
Érj be az 1., 2. és 3. helyre a 6 London Checkpoint versenyben.
American Lafrance Fire Truck
Érj be az első, második és harmadik helyre a 5 San Fransisco Blitz versenyben.
N.B.
A professional módban, mindig első helyen kell végezned. (elég nehéz ☹)
The Hummer
Nyerd meg a San Fransisco Crash Course-ot.

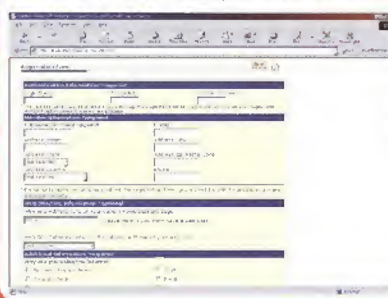
SzösszeNet

A múltkor olvastam valahol, hogy az Interneten 25 millió weblap van. Ennek 90%-át állítólag nem érdemes meglátogatni! Rövid fejszámolás után kiderül, hogy a maradék 10% átböngészéséhez egy emberélet sem elég! Hátha tudunk egy kicsit segíteni...

http://www.spedia.net/



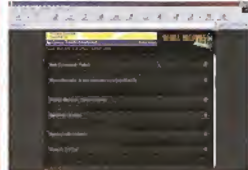
Megfordult már valaha az a gondolat a fejedben, hogy miért mindig neked kell fizetni azért, hogy Internetezhess, és miért nem neked fizetnek érte? Ha igen, ha nem, itt a remek alkalom arra, hogy valóra váltsd álmaidat, és úgy keressél pénzt, hogy közben csak ártatlanul böngészel a Neten. Ez a téma, tulajdonképpen akár több oldalt is megérdemelne, hisz bonyolultnak eléggé bonyolult ahhoz, hogy csak így felületesen nézzünk utána, de kezdésnek talán meg fog felelni ennyi is. Amit tudni kell erről a Spediá-ról, az annyi, hogy feljelentkezés után le kell töltened egy programot tőlük, amit minden Netre lépéskor elindítva automatikusan elhelyezi magát a képernyő alsó részében. Ez a csík amellett, hogy figyeli a géped működését, reklámokat váltakoztat. Nem kell megijedni, csak annyira vizslatja át a cucc a gépedet, hogy meg tudja állapítani, hogy te most éppen aktívan Netezel, vagy csak mondjuk a Word-ben szórakozol, esetleg IRC-zel. Ha böngésző ablak van megnyitva, akkor viszont kegyetlenül elkezdi számolni a perceket neked, amit azonnal át is vált pontokká, és minden egyes pont centeket fog érni neked. Sok kis percből, sok kis cent, sok kis centből, sok kis dollárod lesz, ami ha eléri a 30 dolláros határt, máris kattinthatsz arra, hogy küldjenek egy csekket (ezért érdemes a valódi adataidat megadnod regisztrációnál). Aztán ha ideért, bemész egy bankba, beváltod, s kezdheted elölről az egész ceremóniát. Azért bátorkodtam leírni ezt a módszert, mert már elég sokan űzik ezt kishazánkban, és tényleg megküldik a csekket, és tényleg be lehet váltani pénzre. Egy dolgot nem mondtam még, ami nagyon fontos: csak egy már regisztrált tagon keresztül tudsz belépni, aki százalékot fog kapni utánad. Miután azonban már te is beléptél, és ráveszed a haverod, hogy ő meg rajtad keresztül csatlakozzon, akkor te már ő tőle kapsz jutalékot. Itt egy szám, amin keresztül nekivághattok a pénzkeresés izgalmainak: 782720.



http://www.mobile-melodies.com/

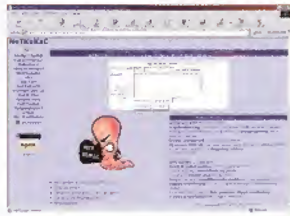
Ami pár évvel ezelőtt még csak a „nagyok" kiváltsága lehetett, mára már jóval könnyebben elérhetőbb, akár a Te számodra is (és itt most elsősorban a hordozható telefonokra gondoltam). Szóval, ha már megszerezted álmaid mobiltelefonját, jöhetnek a különböző kis díszítések rá, mint például az előlapok, vagy akár a csengőhangok. Ez utóbbi egy filléredbe sem kerül, hisz elég, ha csak bepötyögöd kedvenc dallamodat a gombokkal, és legközelebb máris kedvenc muzsikádra kaphatod fel a telcsidet. Szóval mi is van ezen a website-on? Több száz dallam 3 különböző márkájú telefonhoz (Ericson, Nokia, Siemens), melyek között megtalálhatóak a régebbi klasszikusok is, mint például az Abba, de olyan újdonságokra is bukkanhatsz, mint a Boomfunk MC's. Minden dalhoz tudsz megjegyzést fűzni, és a hírlevelükre feliratkozva minden héten megkapod az éppen aktuálisan bejövő új csengőhangokat.





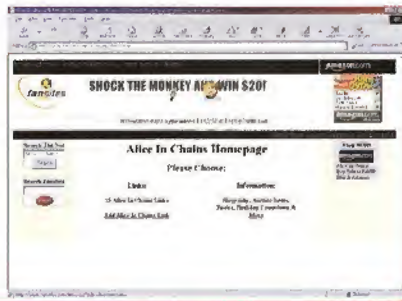
http://www.netkukac.net/

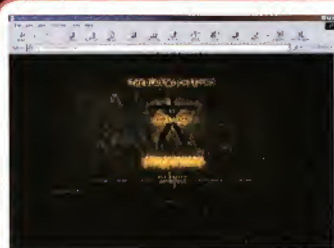
Számomra talán a legelviselhetőbb magyar oldalak közé tartozik a Netkukac — hozzátéve persze, hogy mindezt önerőből biztosították a készítő srácok. Amit itt találsz, az több mint szemet/fület, minden más érzékszervet gyönyörködtető. Tudsz SMS-t küldeni, bepillantani egy szoláriumba (live kamerák segítségével), jópofa videókat, játékokat tölthetsz le, valamint a legforróbb: megnézheted, hogy miket bakiztak a mi aranyos kis TV-s személyiségeink — szóval mindent megtalálsz amire egy fiatalnak manapság csak szüksége lehet. Most, hogy így tüzetesebben is átvizsgáltam ezt az oldalt, azt kell, hogy mondjam, talán még a hónap site-ja címet is kiadhatjuk neki



http://www.fansites.com/

Sokáig csak elkeseredetten bolyongtam a Neten, és őrült csatákat folytattam néha egy-egy informatív weboldalért a kedvenc sztáromról. Aztán ráakadtam erre a site-ra és azóta is hálát adok az égnek, hogy van ilyen. A fansites.com-on ugyanis összeválogatták a legprofibb, legelitebb olyan rajongók által készített oldalakat, melyekbe akár még némi információ is szorulhatott. Legyen az a legismertebb együttes, vagy egy alig ismert színésznő — szinte mindent megtalálsz róla. És mivel az oldal összeköttetésben áll különböző árverező site-okkal (mint például az Ebay-jel), akár a sztárokhoz kapcsolódó relikviákkal is gazdagabb lehetsz.





http://www.blairwitch.com/

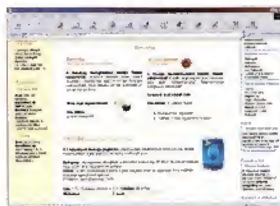
A Blair Witch Project-et körülvevő hisztéria résztvevőit két csoportra lehet osztani: vagy szívből utálja valaki, vagy az egekig magasztalja az illető. Nos, ha ez utóbbi csoportba tartozol, biztos örömmel hallod, hogy elkészült a film folytatása, meg még egy TV film, mely újból apropót ad arra, hogy felkeresd a blairwitch.com-ot. Amit a site-on megkapsz, az temérdek információ a legendával és a filmekkel kapcsolatban, valamint van itt egy online shop is, ahol a legkülönfélébb ajándéktárgyakat vásárolhatod meg — legyen szó akár egy világító kulcstartóról, vagy egy bögréről. Továbbá van itt egy részletes leírás az egész Blair Witch-i legendáról. Szóval izgalmas.



http://www.netpincer.hu/

Milyen kegyetlen érzés lehet, ha éppen Netezel, és megéhezel. Kaja természetesen nincs otthon, és valahogy a telefonvonalról sem akaródzik lemászni azért, hogy rendelj valamit. Ekkor jöhet jól a Netpincér, ami egy több éttermet magába foglaló online kaja-piarendelő szentély. Először is a legjobb, hogy nem csak Budapesten tudnak kiszállítani, másrészt pedig van mindenük, még akár éjjel is, és 1 órán belül már ott is gőzölöghet nálad a stuff.

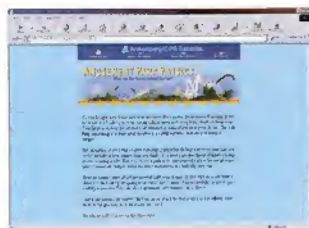






http://www.learner.org/exhibits/parkphysics/

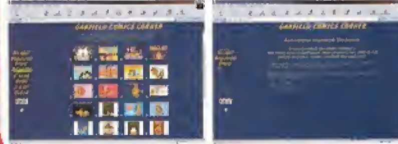
Íme egy honlap, ami egy picit komolyabb témában osztja az észt. Aki hozzám hasonló módon szereti a vidámparkokat (és itt most nem az árakra gondoltam, hanem magára a feelingre), az biztosan örömmel böngészgeti majd át ezeket az oldalakat, mert egyrészt elmagyarázzák nekünk, hogy miért is szeretünk mi ilyen helyekre járni, miért pont a hullámvasút a legnépszerűbb játék, és hogy miként is működik ő fizikailag. Én sokat tanultam belőle...





http://garfield.axio.hu/

Nesztek nektek hardcore Garfiled site. Aki elég nagy Garfield fanatikusnak érzi magát, az látogasson el a garfield.axio.hu site-ra, ahol magyarul élvezhetsz egy rakat képsort, valamint tudsz képeslapot küldeni az angol „anyaszájton" keresztül.



http://www.ovszer.hu

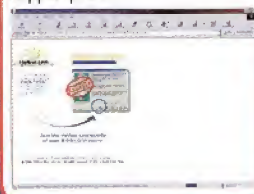
Vannak bizonyos dolgok, amit szeret az ember bizalmasan kezelni. Példának okáért ide tartozik mondjuk az óvszervásárlás is. Aki szeretne mindenféle atrocitást elkerülni, és teljes biztonságban, kényelemben óvszerhez jutni, az erről a site-ról bátran rendelhet, és közben még informálódhat is mindenféle nemi betegségekről, és más, amúgy tényleg vicces dolgokról is (pórul járt emberek történetei).



http://hotbar.com

Olyan csupasznak és egyhangúnak érzed a böngésződet? Itt a remek alkalom, hogy változtass ezen, és némi színt vigyél az Internetezésbe, ugyanis a Hotbar segítségével teljesen felvértezheted mindenféle szép képpel a browseredet. Első lépésben menj el a cég honlapjára, töltsd le a kis programot, indítsd el, majd utána máris keresheted a neked tetsző képecskéket. Poénnak mindenképpen poén.

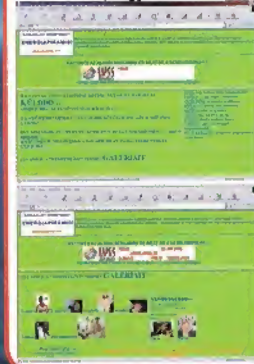


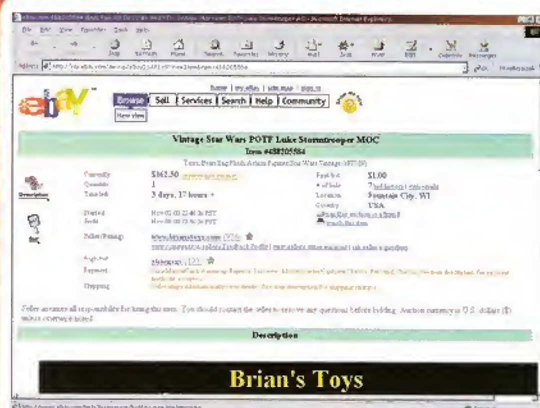


http://www.extra.hu/kukkantok/

Nem szeretnék lemaradni a Martin mögött, úgyhogy picit belehúzok itt a végén, s talán izgalmasabbnak vélt szájtok után kutatok. A kukkantok egy olyan site, ahol lesből, vagy direktben fotózott áldozatok szerepelnek — többnyire ruha nélkül. Mivel pszichológiailag kimutatott, hogy az emberek gerjednek az ilyen dolgokra, úgy gondolom biztos köztetek is akad valaki, aki szeretne leselkedni egy picit. Bocs, ha ezzel megsértettem volna valakit, vagy valami hasonló.







MÉG MINDIG LICITÁLÁS

Tehát a múlt hónapban ott hagytuk abba, hogy megtaláltad a neked tetsző cuccot és licitálni akarsz rá. Ehhez a cucc-képernyő alsó részére kell menni, ahol a BIDDING részt találod. Itt meg van adva a dolog jelenlegi ára (CURRENT BID), a tételemelkedés (BID INCREMENT, ezt az eladó határozza meg) és az is, hogy mi az a minimum összeg, amit fel kell ajánlanod a cuccért (MINIMUM BID). Az összeget a YOUR MAXIMUM BID ablakba kell majd beírni, majd rábökni a REVIEW BID gombra. Két lehetőséged is van:

1 — Csak a minimum téttel növeled meg a dolog árát.

2 — Beírod azt az összeget, amit MAXIMUM meg fogsz adni érte.

A következő képernyőn be kell írnod az ID-det és a kódodat, és már küldheted is a tétet a PLACE BID gombbal.

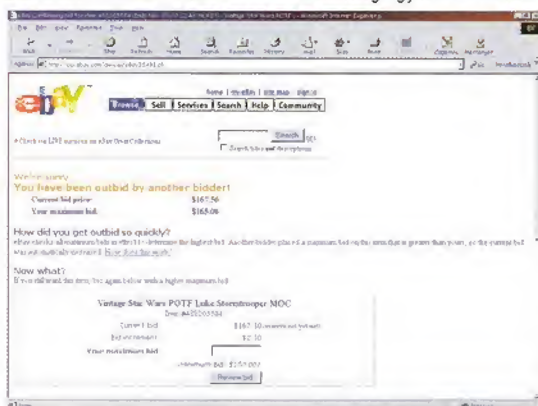
TÉT IGAZOLÁS

Másodpercek múlva az igazoló képernyőre kerülsz. Itt többfajta választ is kaphatsz a rendszertől.

A legkedvezőbb egy kék színű szöveg, ami azt mondja, hogy a felajánlott téteddel te vagy a legmagasabb licitáló: YOU ARE THE HIGH BIDDER. (Ilyenkor rövidesen kapsz erről egy e-mailt is, ami tartalmazz egy linket az aukció későbbi gyors eléréséhez.)

Egy másik lehetőség, hogy egy narancsszínű szöveget kapsz, ami azt mondja, hogy máris kiütött valaki: YOU HAVE BEEN OUTBID BY ANOTHER BIDDER. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy egy másik érdeklődő azonnal válaszolt, valami más történik ilyenkor, mégpedig a következő.

Értelemszerűen te csak akkor leszel licitvezető, ha te ígéred a legtöbbet a cuccért. A minimum tét megadása azonban nem feltétlenül jelenti ezt! Tegyük fel ugyanis, hogy egy dolog kezdő ára 10 dollár. Valaki



úgy dönt, hogy ő maximum 30-at ajánl érte és ezt meg is adja. Ilyenkor az ár csak a minimum téttel növekszik, mondjuk 0.50 centtel. Az cucc ára tehát 10.50 lesz. Te ráígérsz még 1 dollárt, és azt az üzenetet kapod, hogy rögtön kiütöttek. Addig nem leszel tehát vezető, amíg el nem éred azt az összeget, amit az előző licitáló MAXIMUMKÉNT beígért! Természetesen a maximumnak megadott tét titkos, azaz addig kell licitálgatni, amíg túl nem léped. A maximum tétet csak a licitáló ismeri, sem az „ellenfelek" nem láthatják, sem pedig az eladó. Sőt, ha te valamiért mondjuk 100 dollárt ajánlasz fel, és a cucc csak 30 dolcsiig megy fel a végén, akkor a maximálisnak feldobott100 dolcsi a te titkod marad.

Ajánlatos tehát első tétnek azt az összeget beígérni, amit szíved szerint maximum megadnál a cuccért. Ezután ha valaki kiüt téged, lehet kis összegekkel tovább emelni a tétet — persze csak akkor, ha tényleg annyira őrülten meg akarod szerezni!

VÁRAKOZÁS

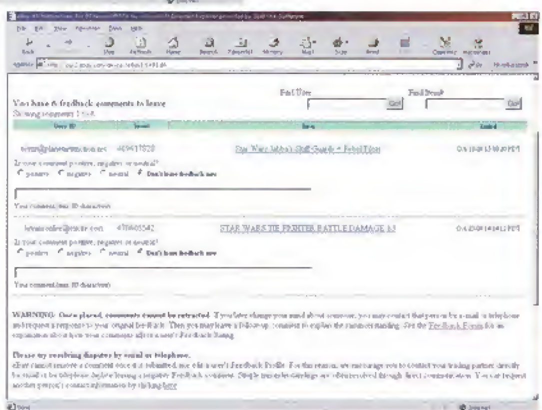
A vezető tétről, mint említettem igazoló e-mailt kapsz. Ilyenkor már csak várnod kell, hogy leteljen az aukció. Ha időközben valaki többet ígér nálad, egyből kapsz egy figyelmeztető e-mailt, hogy licitálj újra.

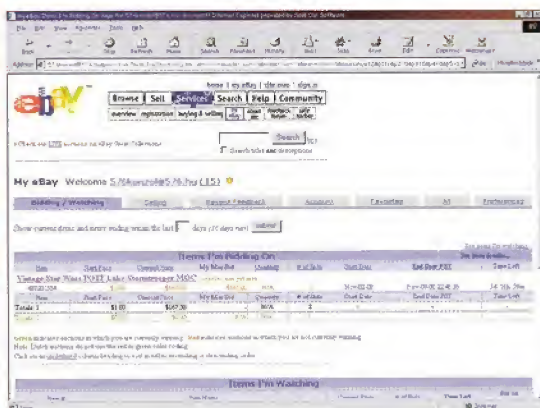
TÉT-HÁBORÚ

A megszállott ebay-esek már tudják, hogy a legnagyobb licitálás mindig az utolsó félórában kezdődik. Badarság ugyanis — habár sok „izgága" vásárló beleesik ebbe a hibába — az aukció vége előtt 3-4 nappal őrült módon egymásra licitálgatni. Ettől csak az ár kúszik fel túlságosan! Okosabb megoldás az, ha felírod az aukció sorszámát és a befejezés napján kezdesz el nagyobbakat rálgérni. (Esetleg ráígérsz egy minimális összeget, csak azért, hogy az aukció linkje a későbbi könnyebb elérhetőség végett bekerüljön a MY EBAY listádba — erről később.) Persze a legtöbb aukció a mi időnk szerint hajnalban ér véget, így ha nem akarsz fent maradni, marad a maximumnak szánt tét megadása. Egy dolog biztos: ha „kelendő" áruról van szó, akkor BIZTOSAN ki fog ütni valaki a végén, ha nem maradsz fent licitálni.

NYERTÉL

Ha az aukció végéig te maradsz a legmagasabb téttartó, nyersz. Ilyenkor te is és az eladó is kaptok az ebay-től egy mailt az aukció végeredményéről. Ebben benne lesz mindkettőtök elérhetősége (e-mail) és az aukció végösszege. Ekkor 3 napon belül meg kell keresnetek egymást. Én általában nem szoktam megvárni, még az eladó jelentkezik, hanem mindenkinek dobok egy „forma e-mailt". Ez azt jelenti, hogy megadom neki a címem, az aukció linkjét, majd megkérem, hogy tudakolja meg az INTERNATIONAL csomagküldési költségeket. Erre ők válaszolnak, hogy mennyiért jönne el a cucc légipostával, normál postával, esetleg expressz. Fontos, hogy





tudasd az eladóval, te Magyarországon élsz — sokan hajlamosak egyből egy „országon belüli" postaköltség megadásával jelentkezni, ami jóval kevesebb, mint a nemzetközi postaköltség. Általában egy kisméretű dobozra (30x30 cm) légipostával 7-10 dollár körül lehet számolni. Nem árt tisztázni vele azt sem, ha készpénzt küldesz, mert nekik ez a megoldás nem természetes!

NEM NYERTÉL

Ha nem vagy ott „online" az aukció végénél, és kiütnek, arról is kapsz egy e-mailt. Ilyenkor meg tudod nézni, hogy ki szorított le, és azt is, hogy végül mennyiért kelt el az áru.

A „RESERVE" ÖSSZEG

Sok aukciónak van újnevezett RESERVE összege. Ez egy elég gáz dolog — a vevőnek. Ez azt jelenti, hogy a cucc kezdő ára mondjuk nagyon csábítóan csak 1 dollár, de annál sokkal többet ér. Ilyenkor az eladó meghatározza, hogy mi az a MINIMUM összeg, ami alatt NEM ADJA EL az árut! Ilyenkor addig, amíg a licit el nem éri ezt az egyébként (általában) TITKOS reserve összeget, a cucc ára mellett a RESERVE NOT YET MET kitétel látható zárójelben. Ha ilyenkor licitálsz, és te ígéred a legnagyobbat, akkor az igazoló képernyőn azt a választ kapod, hogy YOU ARE THE HIGH BIDDER BUT RESERVE STILL NOT MET — azaz hiába te vagy a legjobb, ha a „foglaló" árát még nem érted el. Ha így ér véget az aukció, akkor sajnos nem nyertél — ekkor az eladó dönti el, hogy ennek ellenére eladja-e neked az árut, vagy sem.

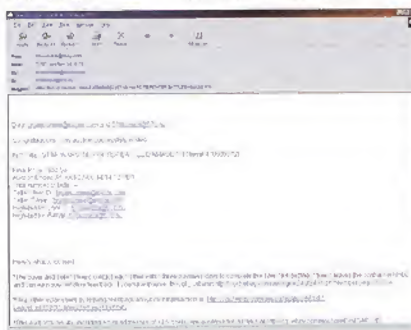
Értelemszerűen, ha a licitálás eléri a „foglaló" összegét, akkor az ár mellett a RESERVE MET kitétel látható kékkel, ilyenkor a nyertes viheti a cuccot.

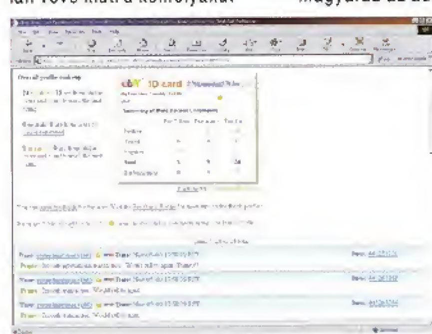
„MY EBAY"

Futó aukcióidat a képernyő tetején látható MY EBAY opció alatt tudod nyomon követni. Ha megadod az ID-det és a kódod, egy listába kerülsz. Itt láthatod, hogy mely aukciókra licitáltál, melyiknél vagy te a vezető, hol ütöttek ki, és, hogy mennyi van még hátra az adott aukciókból.

A „FEEDBACK"

Az ebay vásárolgatás egyik legfontosabb eleme a FEEDBACK, azaz az „értékelés". Minden regisztrált ebay eladó és vásárló neve mellett egy számot látsz. Ez azt mutatja, hogy hány értékelést, „visszajelzést" kapott idáig működése során. A sikeres aukciók után ugyanis mind az eladó, mind a vevő értékeli a másik teljesítményét. Az értékelés lehet pozitív, semleges és negatív, azon túl pár szóval is lehet ecsetelni a véleményedet. Természetesen az ember nem szívesen vásárol egy 0, vagy negatív értékelésű eladótól, és az eladók sem mindig állnak szóba 0-s vagy negatívos vevőkkel. Ezt egyébként sokan az aukció során is kijelentik, azaz megadják, hogy az ő árujukra értékeléssel még nem rendelkező vevők nem licitálhatnak. Ez a bizalmatlanság nem jó dolog, de az eladó részéről érthető, tehát be kell nyelni. Gondolhatod, hogy mennyire szívás az eladónak, amikor egy komolytalan vevő kiüti a komolyakat egy magas téttel, aztán a végén kiderül, hogy nincs is pénze vásárolni. Az eladó ilyenkor újra felteheti az áruját, ami egyrészt pénzbe kerül, másrészt idő, még elkel a cucc.





A normális eladók már akkor adnak visszajelzést, miután megkapták a pénzt. Te csak akkor adj, ha már megkaptad az árut!

Visszajelzést többféleképpen is tudsz hagyni. A legegyszerűbb, ha nem törlöd ki a sikeres aukciók végén kapott igazoló e-maileket, mert azokban van egy FEEEDBACK link. A másik mód, ha az ebay főképernyő alján ráböksz a FEEDBACK FORUM nevű kisbetűs linkre, utána a LEAVE FEEDBACK ABOUT AN EBAY USER — SEE ALL PENDING COMMENTS AT ONCE opcióra. Beírod az adataidat, és már láthatod is, hogy kinek kell még visszajelzést adnod.

A TÉT KÖTELEZ

Tudnod kell, hogy ha egyszer beígértél egy tétet, az azt jelenti, hogy elolvastad, megértetted és elfogadtad az eladó által diktált szabályokat — amiket sok eladó hosszú sorokon keresztül magyaráz az aukcióiban. Tétet visszavonni már nem lehet! Csak és kizárólag az eladó mondhat le tétet, ha úgy akarja. Ez azt jelenti, hogy inkább kérdezd meg az eladót, ha valami nem tiszta, mielőtt bajba kevernéd magad egy meggondolatlan licitálással!

- Ha nem tér ki rá külön az eladó, hogy nem hajlandó Amerikán kívül küldeni, de az aukció leírásában nincs feltüntetve az INTERNATIONALLY (WORLDWIDE) kitétel, kérdezd meg, hogy elfogad-e nemzetközi tétet.
- Ha az eladónak nem szimpatikus a vevő „értékelése", elutasíthatja a vevő licitjét.
- Ha a vevő nem tartja be a feltételeket (késik a fizetéssel, nem jelentkezik 3 napon belül, stb.), akkor az eladónak joga van negatív értékelést adnia.
- Miután megkaptad az árut, és nem tetszik, már csak a legritkább esetben tudsz reklamálni. Természetesen neked is jogod van negatív értékelést adni, ha nem voltál valamivel megelégedve. Mindenesetre azzal, sokkal előrébb nem leszel.
- A legtöbb eladó tisztességes, tehát, ha komoly ebay-es akarsz lenni, komolyan állj a dolgokhoz! Csak akkor licitálj, ha van pénzed, és tényleg vásárolni akarsz.

TYLER

CSEVEGŐ

Többen is írtátok, hogy elég legyen már a dicsérő szóból, unalmasak a bennünket tömjénező levelek! Mi még nagyon el tudjuk viselni, szívesen olvasgatjuk őket, de hogy tényleg ne érhesse szó a ház elejét, akkor most egy olyan válogatással kezdem, amelyben íróik egy-egy történettel próbálták elszórakoztatni bennünket dolgos hétköznapjaink valamelyikén. Nem is gondolnátok, hogy mennyi vidámságot és színt tudnak ezek a levelek az életünkbe hozni, éppen ezért osztom meg egy részüket veletek...

Hi Sz.JVC. (...) Más: Most egy kicsit érdekesebb: Ma délután október 26.-án voltam kint a falusi játszótéren mivel faluban lakom itt valahol észak Pest megyében. Azt barátimmal vívtunk kaviccsatát, aztán jöttek a lányok, azt egy féltéglát hozzá ba*tam pont a barátnőmhöz teljesen véletlenül. Azt majdnem összedőlt pedig nem neki szántam, azt most már szóba sem áll velem. Aztán még nekem is akart támadni! Aztán a csata végén mindenki félig lesérülve ment haza! Különben a jó irány felé halattok, üdvözlettel: uzegf

Gézu-Géza! A velem szemben, mit sem sejtve dolgozó Balázs el nem tudta találni, hogy mi történt, amikor leveled eme fent idézett soraihoz érve, mint egy időtlen idők óta szunnyadó vulkánból, váratlanul robbant elő a harsány röhögés! Tudod a kavicsok közé keveredő féltégla, amely pont a barátnődet találja tök véletlenül, aki majdnem megroggyan eme sokkoló élmény hatása alatt, és még utána a támadó kedvét megőrizve némasági fogadalmat is tesz, miközben a csapat sebeit nyalogatva kullog haza felé... — szóval nem semmi egy történet.

...

(...) Gábor haverommal nézegettük az újságot - persze óra alatt...muszáj művelődni! A stábfotó nagyon érdekelte, jött is belőle a kritika rendesen. Varga komának egy jónevű plasztikai sebészt ajánl, E.T.-nek szerelmes levelet akar írni...igen! Rád nem hívtam fel a figyelmét, nem is kellett. Azt mondta, olyan vagy, mint egy ír favágó. Hogy ehhez honnan jutott el, fogalmam sincs, tudomásom szerint e jeles faj egyik képviselőjével sem találkozott még. Azt sem árulta el, hogy ez bók-e. Tiszteletlen röhögés tört rám, amint elképzeltelek: jobbodban fejsze, baloldalt whiskysüveg, s közben egyik kezedet áldóan tartod a kollégák fölé. Micsoda kép lenne ez a Csevegőben! Ezer bocsánat. Még én sem láttam ír favágót. (...)

Gábor e-mailjét, amit E.T.-nek szánt én kaptam meg, (talán nem) véletlen le is töröltem azonnal. Már voltam szakáll nélküli Mikulás, most ír favágó, lassan jegyzetelnem kell, mi mindenhez hasonlítok, hogy el ne felejtsem őket. Szerinted melyik kezemmel kellene osztanom az áldást? A fejszéssel, vagy a whiskysüvegessel? A fejszéstől félek, hogy ha belendül, hullani kezdenek a fejek, a whiskytől pedig még több badarságot hordanának össze a kollégák. Inkább nem akarok favágóra hasonlítani, de azért kösz...

Számomra a következő levél a hónap levele, többször is fogok még rá hivatkozni. Kéretik tehát figyelmesen elolvasni!

Szervusz SZ.JVC. Képzeld el ahogy Magel-lán beül a ladikjába és nekiindul megkerülni a földet. Na jó, bátor fickó, de még mennyire! Akik a kikötőben álltak nem a hőst búcsúztatni mentek, hanem megnézni a barmot, aki azt merészelte állítani, hogy a föld gömbölyű! Akkoriban száz ember közül jó, ha egy hitt neki. Elindult. Tudta, rohadt nehéz út áll előtte, de mi lett volna, ha minden héten megkérdezi a legénységet, hogy mi a zűr? Jöttek volna az építő jellegű javaslatok: - Vonjuk fel az orrvitorlát! - Nehogy má' orrvitorlát használjunk! - Menjünk balra! Ne, inkább jobbra! Esetleg megpróbálhatnánk hátrafelé! - Miért kedden van citrom, pedig szerdán kellene, és akkó' má' mé' nem inkább sör? Ha hallgat rájuk, garantáltan el sem jut a Fülöp-szigetekig. Van az éremnek, azonban egy veszélyesebbik oldala: ha teljesen elutasítja őket, a tengerbe hajítják saját emberei. Ő azonban sikerre érett kapitány volt: összekovácsolta a csapatát olyannyira, hogy nélküle is teljesítették a küldetést, nem hátráltak meg és nem fordultak vissza, habár csak minden negyedik embere élte túl a nagy utazást. Mit akarsz ezzel a történettel? — kérdezheted. Csak a következőket: a történelemben a túlzott demokraták nem vitték sokra, a céljukat a legritkább esetben érték el, jobbára belehaltak a harcba. Hallgasd meg a tanácsadókat, de csak Te dönts saját értékítéleted alapján. Ne vedd a szívedre a levelek tartalmát, hangnemét stb. Csak a karizmatikus egyéniségek győzték le a kerékkötőket, a negatív eseményeket. Számodra mindegy, hogy a kikötői tömeg igazán veled van, vagy csak röhögni akar, a tetteiddel fogod a magad oldalára állítani őket, és akik szívből ünnepeltek, azok magukat látják beigazolódni, mert bíztak benned. Ne akarj mindenkinek szimpatikus lenni, ne sértődj meg ha bántanak, légy nagyvonalú. Még az elején szabadulj meg a hátramozdítóktól, nehogy útköz-

ben fúrják meg a hajódat. Jobb tíz nyeretlen lelkes tinédzser újonc, mint fásult istenek hada, akik leginkább magukkal törődnek és megújulni képtelenek. Mindenki kezdőként indult, és útközben bizonyított, éltek a lehetőséggel. Remélem nem haragszol a hegyi beszéd stílusért, valamint a helyesírásért? Nekem nagyon szimpatikus volt az előző főszerkesztő és csapata, de szurkolok neked. Tetszik amit csinálsz, erkölcsileg maximálisan támogatlak. (ha számít neked). Mondhatod, nincs szükséged lelki, humánpolitikai tanácsadóra; de támogatásomat így kívántam kifejezni, nem több rekesz sör felajánlásával. Sok sikert, és piaci részesedést 576! B.B.

Hmmm. Nehéz megszólalni egy ilyen levél után. Amikor más által megfogalmazva és leírva szembesülünk azzal, amit nap, mint nap ismételgetünk a fejünkben csak azért, hogy oldjuk a feszültséget, ne adj isten a görcsös (!) akarást. És akkor beesik egy levél, amely hatására kinyílik a biztonsági szelep és szép lassan, szusszanva leereszt a gőz. Hát ezek szerint nem vagyunk egyedül, a kikötő vihogó tömegében ott vannak ŐK is. ŐK tudják, ekkora vállalkozáshoz szükség van drukkerekre és rágondolok sóváran, bárcsak többször hallatnák a hangjukat, de hát tudjuk azt is, hogy nem olyan fából faragtattak, akiket tömegbe verbuválva rá lehetne venni, hogy ordibáljanak. Legkedvesebb filmem hőse, Forrest Gump is egy B.B.-nek köszönhetett nagyon sokat, mint ahogyan én is, ezzel a levéllel okozott kellemes perceket. Köszönöm B.B.!

Más. A hónap témája: a képaláírások megszűntetése. Csakúgy dőltek azok a levelek, amelyek próbálták megakadályozni. Egy kissé megkéstek, ha akkor érkeznek, amikor a másik tábor lépten-nyomon szapulta őket, most biztosan másról csevegnénk:

Nlllllllllllllllllllllllllllllllllllllllllllll (öt és fél sor E-betű törölve) Kegyelem! Kérlek Sz.JVC! Ne szüntessétek meg a képaláírásokat! Ha képes vagy én belehalok, vagy... beperellek! :) Na csá: A-key

Na, ez jól kezdődik! Gondatlanságból elkövetett emberölésért, vagy mezei bíróság elé citáltként, de mindenképpen a vádlottak padján fogom végezni. Egyetlen bűnöm, mely a fejemre olvasható, hogy sokat éltem az elmúlt rendszerben, ahol átitatattak a „lenini örökség" egyik leggyakrabban idézett pontjával: „Ami nem megy, azt nem kell erőltetni".

...

Szia Sz.JVC! Az újság király, de ha elhagyjátok a képaláírásokat, akkor veszíteni fog fényéből. Azok, akik nem akarják látni a rosszabb szövegeket, most vesztenek is, mert a jót sem fogják látni. És nagyon sokan (mint én is) imádjuk ezeket a képaláírásokat. Én még akkor is szeretem, ha csak mosolyogni tudok rajta. Hát kérdem én: megéri, hogy a képből egy fél centivel többet látsz? Ennyit akartam mondani. Kifejteni heves tiltakozásomat, béna okokat keresve. Egyébként a lapot mindig megveszem, csak az a rossz, hogy amikor megkapom máris várom a következőt. De még mindig jobb mintha 10-15 napos késéssel jönnétek. Csak így tovább, kérésem remélhetőleg értő fülekre talált. Gagyiman azaz Csikos Sándor voltam.

Látod Gagyiman, azaz Csikós Sándor (aki remélhetőleg még most is vagy!) így járnak — B.B. levelére utalva — mindazok, akik a vigyorgók közt némán ácsorognak. Átmenetileg győztek a rikácsolók. Most rajtatok a sor, hogy visszaküzdjétek az elvesztett csilingelő kis díszeket a Karácsonyfára. Én nektek drukkolok!

...

Dear Boss! Azt hiszem, most igen sok ember nevében írok. Az októberi számban azt írtad, hogy „búcsút mondunk a képaláírásoknak". Könyörgöm, miért?! Mert néhány nagyeszűnek nem tetszik? Épp az a poén az újságban, hogy itt VAN KÉPALÁÍRÁS! Nehogy má' nem azt olvassa el először mindenki (persze a Csevi után). Az, hogy ott van egy kép az oldal közepén, az semmit nem jelent. Igenis KELL hozzá kommentár. És akinek ez csípi a szemét, az ne olvassa el, de ne vegye el azok örömét, akik ezt szeretik böngészni! (...), de ha csak néhány rinyáló levél miatt teszitek ezt az egészet... Szóval, ha egy mód van rá, akkor maradjanak a képleírások. És remélem, nem csak én vagyok egyedül ezzel a dologgal, és sokan írnak hasonló levelet, mert az úgy hatásosabb. Üdv.: Greg

Valóban sokan kaptak tollat ez ügyben kezükbe! Nekem tetszik, mert végre nemcsak a „nagyeszűek" irogatnak, és — megint csak B.B. levelére utalva — végre láthatóvá váltatok, előbújtatok a tömegből. Ha semmi másért, már ezért megérte elhagynunk (talán csak átmenetileg) a képaláírásokat.

...

Először is Háj! Hát én múltkor írtam egy levelet, ahol leb@*ztam mindenkit, hogy milyen sz@r. Az az igazság, hogy tök ideg voltam, amikor megtudtam, hogy volt Cov, nincs Cov. Ez még most is fáj, szerintem nem csak nekem. Az, hogy mi történt azt mi (olvasók) nem tudhatjuk. Gondolom mindenkinek van egy verziója. Hát most elment Zoli is ez egy másik tragédia, de most nem vagyok annyira ideges. Az újdon sült írók nem rosszak, inkább lelkesek. Egy dolgot kérek, hogy ne szidd Covt és Zolit akármit is tettek, ha még igazad is van mert ez sok embernek szúrja a szemét. Tudom neked is szúrhatta Zoli viselkedése. De ahogy már mondtam, lehet hogy volt rá oka, mert mi ezt nem tudhatjuk, ha még nem is te vagy a hibás. Az újság designje cool. A kép aláírásokat ne dobjatok el, bár már tényleg nem olyanok, mint a régiek. Ez egy abszolút de nem rossz indulatú levél:) És sorry azért a mucsa levelemért amit előzőleg küldtem. zlt

Egyre többen látjátok be, hogy a harag rossz tanácsadó. Zoli elmenetelét én nem fogom fel annyira tragikusan, és bár valóban szúrta a szemem, ennek ellenére mégsem szidtam! Okot és magyarázatot mindenre lehet találni, csak az elintézési mód az, ami nem ad mentséget semmire, mert az emberről magáról árulkodik! A képaláírásokról tudnotok kell, hogy azok CoVboy zsenialitásának gyümölcsei voltak. Többnyire nem az újságírók írták, hanem szinte valamennyit ő maga! Ahogyan a designunkon látszódik, hogy mióta egy kézben, van mennyire „cool", úgy látszódott ez annak idején a képaláírásokon is. Éppen ezért, amíg (egyelőre) csak sokkal rosszabbra vagyunk képesek, szüneteltetni fogjuk a képek szöveges kommentálását.

...

Helló Sz.JVC. (...) néhány dolgot olvastam a októberi 576-ban. 1.) elhagyta az 576 Team-et V.Z. Remélem sikerül pótolni valakivel, aki legalább olyan jó, mint ő. Az újság egyébként nagyon jó, nekem a cikkírókkal semmi bajom. Sok játék leírásban láttam, hogy zárójelben „beszólsz" ezek a beszólások régebben nem mentek valami jól, de most nagyon királyak. 2. Azt is olvastam, hogy meg akarjátok szüntetni a kép aláírásokat. Meg ne tegyétek, mert szerintem ez az 576 egyik legjobb dolga. Üdvözlettel: Keszte András

Mint ahogyan arról a Bevezetőben is írok, rengeteg a jelentkező, de majd csak később fog kiderülni, hogy kik a legjobbak közülük... Hacsak nem érzem égető szükségét, inkább nem firkálok bele ezek után sem a cikkekbe. „Egy kép többet mond ezer szónál." — tartja egy kínai bölcsesség. Ezután (legalább is egy darabig) nektek kell ezt az ezer szót egyetlen mondatba tömöríteni.

...

Szia SzJVC! Hááát, nem is tudom, hogy kezdjem! (...) Szerintem a képaláírások nagyon jók, nem kéne abbahagyni, de látom, hogy a többségnek nem tetszik a dolog! Akik régóta veszik az újságot, biztos egyetértenek velem. Más: A szösszenet rovat szerintem elég gyengusra sikerült. Ahogy írtad a bevezetőben sokan kerülgetik a kását, én is azt teszem! Nagyon gondolkozom rajta, hogy írok egy leírást. Majd még meglátom. Csak a suli miatt parázok egy kicsit. Ha mégis rászánom magam, akkor majd megkapod! Mindig ilyen témával (6 évvel ezelőtt) fogok írni, erről felismered a levelem. Jó az újság, csak így tovább! (ÉS ÉLJENEK A KÉPALÁÍRÁSOK) Üdvözlettel: Öcsi

Hosszú tömött sorban vonul a gyászmenet, képaláírások Isten veletek! Azt mondták sokan, hogy nem értek már semmit — vagy kapnánk azért értük, még egy kosár krumplit?

...

Helló SZ.JVC! Budaii vagyok az ELTE-ről! A legfontosabb, ami miatt írok, hogy a képaláírásokat meg ne szüntessétek! Nekem nagyon hiányozna... (most úgyis azt gondolod, hogy ezt csak én akarom, és lehet, hogy igazad van, de nekem fontos a képaláírás!) 1994 januárja óta úgy olvasom a KByte-ot, hogy először átlapozom, elolvasom a KÉPALÁÍRÁSOKAT, majd a csevegőt, majd az egészet! Volt szerencsém néhány konkurens laphoz is, és megmondom őszintén, nagyon hiányzott a KÉPALÁÍRÁS. Számomra sokat elmond a játékról, a tesztelőjéről, és hangulatot ad. Mint mondottam, 1994 óta veszem a lapot (mindkét értelemben :)), úgyhogy üzenem a sok Lámának, akik téged fikáznak, hogy a szerkesztőváltás után jobb kezekbe nem is kerülhetett volna a lap, mert aki nálad jobban ismeri a közönséget, az csal. Másra most nem akarok kitérni, mert azt megteszi más... Talán majd legközelebb! Üdv.: Budai „Budaii" Miklós

A legfontosabb, amiről tudnod kell, hogy ebben az évben már biztosan nem lesznek képaláírások. Talán miattad sajnálom ezt a legjobban. Te igazán nem érdemelted ezt a szigorúságot...

...

Deer Sz.JVC.! Nos hát, ami az újságot illeti nagyon jó! Örülök, hogy folytatjátok a Counter-Strike-ról szóló rovatot. Nem értem mi a baja egyeseknek Martinnal? Ha valakinek valami értelmes indoka van mért nem kéne írnia az 576KByte-ban, az valahogy küldje el nekem, komolyan érdekelne az érvelése. A cikke jó. Más: kár hogy beszüntetitek a képaláírásokat. Tudom, hogy ez nem rajtam múlik, de légy szíves kérdezd meg azt, aki eldöntötte: így most hogy fogjuk eldönteni kit látunk? Most fizettem elő az 576-ra 1 évre és nem azért mert lehet hogy lesz poszter vagy CD, ezek nélkül is ti vagytok a LEGKIRÁLYABBAK!!! K. Bandi#:-)

***„-Mondja Sz.JVC.! Most hogyan fogják eldönteni, hogy kit látnak? -Hát majd találgatnak, aztán az ügyesebbek kitalálják. -Ön szerint ki lehet? -Szerintem sem nemtom..."* — Hát megkérdeztem. Láthatod, még az illetékes is meglehetősen tanácstalan.**

Más: Több levél is foglalkozott a Sims leírással, most következzen ezek bokrétája:

Hello Sz.JVC! Rögtön rátérek a témára. Nagy Simses vagyok, már nagyon vártam az októberi 576KByteot, mert hogy benne lesz a Sims kiegészítő leírása. Mikor megjött

a kilobájt, gyorsan el is lapozok a cikkig és végig is nézem a Simses képeket, hát sokat nem tudtam meg így a játékból mivel az egyiken full olyan cuccok voltak ami már a halálra játszott eredeti játékban volt, a másikon Kefe azt találta érdekesnek hogy simje hogy ugrik a medencébe(?) a következőn csak egy szíves ágyat látunk a többi cucc megvan az első Simsben is. Hát a maradék képen, szóval ott is a falak festése az újdonság. Erről a játékról olyan képeket kellet volna betenni az újságba, amin tök új cuccok vannak = full új festéses házba, full új cuccokkal ellátott képek kellettek volna. Hát a cikktől se dobtam hanyatt magam (de nem is ezért írtam meg a emailt mert még várok egy kicsit az új újságírók kritizálásával), de akko legalább F**A képek lettek volna. +többet kellet volna játszani és kevesebbszer cheatelni, ugyanis elég érdekes ,hogy a képernyő alján 8000$ van full extrás házzal úszó medencével stb. míg a képernyőn a munkaszint skáláján nullán áll a mutató. ++Egy ilyen játéknál ami az eladási listák élmezőnyén található többet kellet t volna foglalkozni. Ezen érdemes elgondolni, na hello Dani voltam egy vérbeli Sims rajongó.

Hát tudod, már régen van egy tervem, hogy alaposabb kutatómunkát végzek majd egy-egy veretesebb kritika után. Gondoltam már, hogy időjárási fronthatások, témazáró dolgozatok írásának ideje, felfokozott UFO tevékenység, avagy az önkényuralmon alapuló szülői zaklatások is közrejátszhatnak a levelek hangvételének alakulásában, de te most ezeken a feltételezéseken is túlszárnyalva megmutattad: mindenre még olyan (a dolgok hátterét örökké kutató) főszerkesztő sem gondolhat, mint ez az Sz.JVC. Meg hogy végig is nézted a Simses képeket... A nyavalyakórságos boszorkánykotyvalékon nevelkedő fittyfene gondolná, hogy egy cikkről, a mellékelt képek alapján, kvázi, mint egy képregényről születhet elmarasztaló vélemény! Dani, te még azt a kevéske illúziót is szét akarod rombolni a fejemben, amelyet eddig tápláltam a tízéves kor alatti olvasóinkkal szemben? Tudod nem is foglalkoznék a leveleddel, ha éppen nem a KeFe eddigi és a múlt havi szám egyik (nemcsak) általam legjobbnak értékelt játékismertetőjét piszkáltad volna meg. Ha nem dobtad el magad a cikktől, vagy olvasd el figyelmesebben, vagy komolyan érdekelne, hogy mi az, amitől te eldobod magad. A kimentett képeknek pedig — egyszer erről is beszélni kell végre — szinte semmi közük ahhoz, hogy mit és mennyit játszott az adott programmal az írójuk. Többnyire a cikk megszületése után, utólag készülnek el az illusztráláshoz szükséges „fotók". Amennyiben nem sikerült volna meggyőznöm téged, ajánlom figyelmedbe a következő két levelet, figyeld csak, hogyan kezdődik!

...

Az újsággal kapcsolatban: Nagyon jó lett az új szám, tényleg. A legjobb írók ebben a hónapban KeFe (Sims-Livin'it up), Tyler Durden (akivel remélem, még találkozunk), és persze Martin, mint mindig. Igaza van, le van sz*rva a sok parasztgyerek, nagyon királyul végzi a rá szabott munkát. De írhatna mást is. Több játékleírást, meg ilyenek. Persze, csak ha ráér. Vári Zoliról csak annyit: sajnálom. Szerintem CoVboy-al kapcsolatos a távozása. Talán újra összeáll a régi 576, valami más néven. Egy olvasói levélre reagálnék: Mi ez a majom a 92. oldalon??? Minek kell így lehordani CoVboyt? Le merem fogadni, a baromállat soha nem olvasott egy „CoV-féle" 576-ot sem, csak kötözködni akar. Nem is értem, ilyen seggfejeket minek raksz be a Csevegőbe? Megértem, hogy CoVboy-al nem (khm) felhőtlen a viszonyotok, de akkor sem kellene az olvasókat ilyen levelekkel ellene fordítani. Mindezek ellenére az újság király, tényleg nagyon jó. Remélem, azért még válaszolsz, tényleg jó lenne. További sok sikert kívánok: Szentjóbi János

Örülök, hogy te is az első helyre hoztad a Sims leírást! Tyler Durdennel minden bizonnyal találkozhatsz még, Martin pedig nem tudott többet vállalni. :)) Ne sajnáld, de a feltételezésed betalált. A majmos képben semmi bántó nem volt, sőt! Egy jópofi kép, amely a söröskorsóival megidézi Old CoVboy szellemét. Arra nem is gondoltál, hogy a majom a kép beküldője? A „Viszlát CoVboy" pedig kifejezetten arra utalt, hogy egy volt csodálója szeretne elköszönni tőle! Amúgy a Lacival felhőtlen lenne a viszonyunk amennyiben találkoznánk, nincs egymással az égvilágon semmi bajunk!

...

Szia Sz.JVC.! Most egy hosszabb levéllel foglak zaklatni, úgyhogy készülj fel rá! Az újság nagyon jó! Idáig ez a legjobb (októberi)! A cikkek jók, legfőkképpen Crimson Skies (TE), Sims: Livin It' Up (KeFe), Midtown Madness (Clemi) és az összes cikk, amit Uriel írt! Egyelőre ennyit a dicséretről! Most jöjjenek a számomra fontos kérdések és kijelentések:

- Ahogy olvastam CerbeRush írását, eszembe jutott, hogy az újságba kéne egy rovat, amibe csak az olvasók írnak cikkeket valamilyen mostanában megjelent játékról. Ha ez megvalósulna, én olyanokat írnék, hogy csak úgy néznél, mint Rozi (vagy te) a moziban!
- Ahhoz, hogy cikkíró legyek az újságnál hány évesnek kell lennem? (...) - Olvastam a Cseviben egy levelet, amiben a játékok gépigényéről volt szó. Nem tudom miféle ember az, de hogy nem ép, az is biztos! Miért a Maximum konfiggal volna gond a minimum helyett? Aki ilyet ír, az nagy (agy) beteg! Ehhez már csak annyit, hogy a Driver, a Sydney 2000, az MDK 2 és a Sof is megy P166, 32 MB, VOODOO 1-el! - A Cinkelt Lapokban miért csak egy játékhoz voltak kódok? Na, ennyit a mostani levelemről! Befejezésül sok sikert kívánok továbbra is az egész 576 szerkesztőségnek! Tyomi



Az októberi számmal mi is elégedettek vagyunk, és büszkék rá. Oh! Crimson Skies — édes gyermeke szülőjének. Azt hittem, majd nagyobb port kavar a szokványostól eltérő nyelvezete, mindenesetre az átlagosnál jóval többen kérdezték meg, hogy tényleg olyan jó az a játék? Hát TÉNYLEG! A Sims leírását, mint már az előző levelekben is jeleztem, kiemelkedőnek tartom, mert laza, mert van végre benne humor, és mert olyan, amilyet az olvasók várnak az „újfiúktól" is. Az ötleteid: ha már „olyanokat" írnál, akkor nem is olvasó lennél, én pedig nem szeretném, ha örökké lerozizna mindenki... Cikkírónak most már csak katonaviselt embereket veszünk fel, mert szegény Barit sem a cikkei alapján támadták elsősorban, hanem a legnagyobb bűne az életkora. Ne bántsd a Gézát, szegénynek van épp elég baja a véletlenül kavicsok közé keveredett féltégla miatt! A múlt hónapban nem érkezett meg időben a cinkünk. Vagy elfelejtettük megrendelni? Nem! Valaki (én) úgy döntött, hogy a Steel Beasts megérdemli még azt a két oldal kiegészítést... Ebben a számban Uriel jóvoltából kárpótoljuk a cheatre éhezőket.

...

Üdvözlégy te magasságos new főszerkesztő. Lenne néhány észrevételem az új újsággal kapcsolatban. Az egyszerűség kedvéért pontokba szedem ezeket: 1.téma:karmesterváltás Nem mondom, hogy te rossz főszerk. lennél de annak a bizonyos egyszeri fsz.-nek olyan poénjai voltak hogy a majdnem tökön szúrtam magam. De ez elmúlt. Most itt vagy te aki ki fogod húzni az újságot a sz*rból. Neked sok tapasztalatod van és ez rengeteget fog segíteni az újság fellendítésében. Sok sikert! 2.téma:zenekarváltás. Na ez már nem fenékig tejfel. Szerintem fölösleges volt ilyen sok tesztelőt felvenni. A legtöbbjüknek ezek az írások még csak (szerintem) szárnypróbálgatások és ez meg is látszik a műveiken. Te tudod. Mindenesetre a legjobb írásokat Uriel, Clemi, Vári Zoli,(és a néhai fsz.) írja. 3.téma:imageváltás. Na ezen a téren teljesen elégedett vagyok. Az a 100 oldal most már tökéletesen ki van használva és nincs kitöltve holmi bazi nagy igénytelen betűkkel és egy mondatból álló féloldalas elköszönővel. Jobbak lettek a karakterkészletek, a színek, lett háttér, stb. Mióta ezeket az újításokat elvégezted, az olvasó egy igényes, jól megszerkesztett és változatos magazint vásárolhat meg. És ez egy nagy dicséret volt. Zárótéma: Hát ennyit erről a témáról. Úgy éreztem, hogy ezt el kell mondanom az új újság kapcsán. Én Gaddzso voltam Gyuláról, Csőőőőváz!

Kormányunk családpolitikai elképzeléseit szem előtt tartva a poénjainkkal egyelőre csínján kell bánnunk. Képzeld csak el, ha elterjedne rólunk, hogy az olvasótáborunkból kerül ki országosan a legtöbb tökön szúrt nemzésképtelen egyed... Az általad felsorolt legjobbak 50%-a máris veszteséglistára került, na és hogy a 100 oldal időben megteljen akár egy pusztító influenzajárvány kellős közepén is, folyamatosan gondoskodnunk kell az utánpótlás „neveléséről". Előbb-utóbb ki fog alakulni az a 8-10 fős mag, akikre már hosszútávon lehet majd alapozni. Az új image-ért Varga Balázs kollégámat illetik az elismerő szavak, és ha egy kicsivel több ideje lesz (talán januártól) már láthatjátok elképzeléseinek végkifejletét, ami mondanom sem kellene talán: tovább fogja javítani az összképet. Üdvözlet a váratoknak...

...

Csá Sz.JVC.!
Két hónap után túl vagyok sokkon,

hogy elment, na Ő igen. Meg persze többiek, tisztelet a kivételnek. Na mindegy ahhoz képest, amit vártam jobb lett az újság. Legalábbis te azt reméled. Az újság jó de nem jobb, mint régen volt. Folytatódjon CS cikksorozat (mint rovat, legalább még három részen át). Legyen CS képregény rovat. A CS jó játék annak ellenére, hogy sokan szidják. Ui.: Egyél sertést. Egy saját magáról semmi eladható információt ki nem szolgáltató ember (szerintem a név is ilyen) Valamikor I.e.45 és I.sz. 3124 között Harrach Ágnes
Egyek sertést! Vajon milyen titkos üzenetet rejt ez a mondatod? Hetek óta nem alszom, álmomból rendszeresen felriadok. „Egyél sertést" zakatol fülemben a különös hang, és közben azon kapom magam, hogy már megint egy fél oldalszalonnát majszolok. Egyre kerekebb leszek tőle s érzem, előbb utóbb magam is disznóvá változom. Boszorkány átkod csak nem azért súlyt engem, mert valamiért Harrach-szol rám Ágnesom?!
...

...És a pusztító ár elmosta soraikat, habos hullámai közt vitte magával egész nemzetségének javát. Akik a parton álltak csak nézték, hogyan mosódik széjjel a birodalom. És bár kiáltoztak rémült torokgörcsös hangon, az árnak zúgásában nem sokat segíthetett rajtuk az. Toporzékolt a tömeg, mert látták, az Úr az erősebb, és történhet bármi, az ő akarata mindenkor győzedelmeskedik. A hamis próféták régóta felejtették a tömeggel, az alázat ősi tanát. És mert az Úr akarta, hogy amit megteremtett, ne váljon áldozattá az enyészet oltárán, új népséget vezetett a gátra, kik még hittek abban, hogy az Ő segítségével a birodalom megmenthető. A parton kurjongatók már senkiben sem bíztak, hiszen látták az árnak erejét, és hiába kapták a folyótól millió kincsét, reszketve készültek a hegyekbe zarándokolni. A gáttal küszködők már szinte magukra maradtak, hogy nem mosta el őket is az ár, az csak hitüknek volt köszönhető. Aztán a folyó lassan apadni kezdett, a kitartás beérlelődni látszott. Szűnőben volt a rombolás, az Úr pedig ismét osztogatta gyümölcseit. A birodalom a bőség birodalmává vált, és gazdagon ádott CD-ket és posztereket. Ámen... Prof.Éta
És a prófétát megkérte, vigye a jó hírt, közvetítse a biztatást. Azok ott a gáton látták őt, és hallották a próféta szavát. Sárban dagadó lábukat megvetve küzdöttek tovább... Azt kérdezed meddig?
Amíg el nem jön a Kánaán...
...

Szia Sz.JVC.! Most októbert írunk. Várom mikor lesz a három napos szünet, s amíg én várok, sunyin belopódzik az 576 Kbyte e havi száma a postaládámba. A fene hitte volna, hogy most pontosan megjön, de a lényeg az, hogy itt fogom a kezemben. (...) Nem a Csevivel kezdtem, mivel azt már két hónapja nem olvasom, de gondoltam egyet és mégis hozzáláttam a Sims után. Előtte a bekezdést is elolvastam, s nagy megdöbbenésemre a trió harmadik tagja is elment. Nem lesz könnyű a helyzetetek, az biztos. De olvastam még mást is: „...várjuk mindazok jelentkezését, akik ...játékleírásaikkal emelnék az 576 KByte színvonalát. Hát én jelentkezem, s emelném az 576 KByte színvonalát, hiszen ezt az újságot én is veszem — előfizetem. (...) Na akkor térjünk át a Csevire. Sok megdöbbentő levél jött hozzátok, s annak ellenére, hogy már éveken keresztül magyarázzátok az egyes dolgokat, amik az olvasok oldalát fúrja, még mindig kritizálnak titeket. A most következő részt külön azért írom, hogy betedd a csevibe, és a nagy okosok megértsenek egy-két dolgot. Oldalszám: a 100 oldal megvan, mert az első oldal a borító eleje, az utolsó pedig a háta. Megoldás: a bevezető oldalszámához 1-es helyett 3-ast kell írni. Borítólap: mindenkinek egyéni véleménye, hogy milyen a borító -ízléses vagy nem ízléses. Szerintem egyedül a NOX-os volt sz@r, a többi jó volt. Bevezető: már nagyon unom, hogy mindenki belekőt minden kis hülyeségbe, ahelyett, hogy elolvasná a bevezetőt. Sokszor volt olyan, hogy a bevezetőben Mr. Sz.JVC. megmagyarázott valamit, és a lusta olvasó nem olvasta el, és azonnal küldte az anyázó, szidó, meg ehhez hasonló leveleket. Hírek: mi a francnak kellene a hírt megírónak odabiggyesztenie a nevét? Tök fölösleges. Csak a helyet foglalja, és akkor kevesebbet olvashatunk arról a bizonyos játékról. Egyébként vissza kéne hozni azt a fajta híreket, amiben a margó közvetlen közelében is vannak újdonságok a világról, de csak röviden, tömören (lásd: 2000/február, *Aprolék*). Készülőben lévő játékok: ezek is valamelyest a hírekhez számíthatóak, de csak 1 vagy 2 oldalon. Jó ötlet a hely kitöltés miatt, meg hát néha jó tudni, hogy hol tartanak a cégek egyes projectükkel. Ismertetők: esztétikailag jó ötlet volt a hónap játékát előre tenni egy képpel, az lenne még az igazi, ha egy posztert is adnátok melléje. Pontozás: szerintem eléggé jó az a négyes (látványosság, játszhatóság, szavatosság és zenebona), de egy ötödik elemnek is kéne lennie: a *hanghatások*-nak. Néha furcsán hat az a jelenség, hogy összesen 5-6 kocka nincs befehérezve, de mégis 95% körüli értéket kap a játék. Tanács: ne kockával, hanem számokkal jelöljétek az egyes pontokon belül elért eredményeket, és az összegzésnél egy átlaga jönne ki ezeknek a számoknak.
(Szerinted nem mindegy, hogy kockákkal, számokkal, vagy rumos-drazsékkal jelöljük a pontszámokat? Az összegük osztaléka a tagok számával elvileg ugyanannyinak kellene, hogy legyen).
Képaláírások: haszna, hogy esztétikailag növeli a képek összhatását, s esetenként humorosak is szoktak lenni. Hátránya: a képhez egy odaillő szöveget kell írni, ami jól is hangzik. Sajnos ennek a műfajnak 3 nagy embere távozott idén az 576-tól, de ha vártok egy kicsit, akkor az új cikk-írok is fölnővik magukat a nagyokhoz. Fülbevaló: szerintem ez egy nagyon jó ötlet volt elkezdeni, s folytatni az 576 KByte-ban. De akkor miért „A PC Játékőrültek magazinja" van az újság elejére kiírva mottóként? Ez kicsit hülyén hangzik így. Cheatek: Martin gazda: Nagyon nagy ötlet volt a HL: CS-ről egy sorozatos cikket írni. Igaz én nem vagyok HL fan, de nem csak én élek a világon, hanem sokan olyanok is, akik szeretik a HL-t (lassan-lassan én is megszeretem, ezt köszönjétek meg Martinnak). Cinkelt lapok: fölösleges leírni az irányítást egy játékhoz, mert ha megveszed a játékot eredetiben, akkor úgyis le van írva a kézikönyvben. Bár lehet, hogy ez nem mindegyik játékra igaz. SzösszeNet: ez egy nagyon jó rovat, sokakat érdekel, mert mindenki megtalálja a magának valót. Csevy: A levelek arénája, az istenek gyöngyszeme, maga a menny. Sajnos sok pancser ír hozzá-tok manapság (no comment) magyarán: mindenki tudja, hogy kik azok, de vannak, akik nagyon feldobják a hangulatot. Ilyen például Illés Szabolcs, aki nagyon nagy ötlettel állt elő, és próbára tette Sz.JVC.-t.
Remélem írni fog majd nektek, mint játéktesztelő. Alien(TM)-nek is jók a meglátásai az újság felől. (...) Életkor: tök mindegy, hogy hány éves, csak legyen normális, s jól írjon. Káromkodások: van egy olyan érzésem, hogy ezt az újságot olyan emberek szokták olvasni, akik már a legcifrább kombinációit is hallották a különféle vulgáris szavaknak. Viszont ez egy újság, itt türtőztetni kell magát az embernek. Egy-két káromkodás belefér az Csevibe, de mértékkel. Sz.JVC.: Nagyon sokat fejlődtél a Csevi vezetésében, s remélem még tovább fogsz! Hát úgy kb. ennyit akartam írni neked: Beast Pete
Ez aztán egy igazán kimerítő levél volt! Még szerencse, hogy a lap aljához értünk és miután elköszöntem, indulhatok feltölteni magam. A töltésem módja, kivételesen maradjon titok.

Hát ennyi fért az e havi négy oldalra! Most sincs jobb ötletem, mint a múlt hónapban volt: legyen jó, és vigyázzon mindenki magára, ha másért nem azért, hogy decemberben is itt találkozhassunk!
Szevasztok:

Sz.JVC.
szjvc@576.hu

Angol eladási lista	USA eladási lista	Demo letöltési lista
1. Who wants to be a Millionare (Disney)	1. The Sims: Livin' Large (EA)	1. Rune (Take2)
2. Baldur's Gate II (Interplay)	2. The Sims (EA)	2. 4x4 Evolution (Take2)
3. The Sims: Livin' It Up (EA)	3. Rollercoaster Tycoon (Hasbro)	3. FIFA 2001 (EA)
4. Grand Prix III (Hasbro)	4. AOE2: Conquerors (Microsoft)	4. Resident Evil III (Capcom)
5. AOE2: Conquerors (Microsoft)	5. Baldur's Gate II (Interplay)	5. Blair Witch II (Take2)

TOPLISTÁK

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

1. Diablo II (Havas)
2. Baldur's Gate II (Interplay)
3. Planescape: Torment (Interplay)
4. Icewind Dale (Interplay)
5. Heroes of Might & Magic III (3DO)
6. Unreal Tournament (GT Interactive)
7. Deus Ex (Eidos)
8. Age of Empires II (Microsoft)
9. Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA)
10. The Sims (EA)

Mindannyiunk sajnálatára itt most elfogyott a szeptemberi 576...
ne szomorkodjatok, december 13-án újra jövünk!

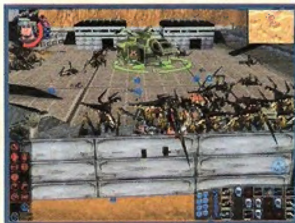
Biztos lesz:



B-17 Flying Fortress
Fantasztikus realitás, a valóságnak megfelelő fedélzeti rendszerek, a B-17-en fellelhető valamennyi munkahely felkeresésének lehetősége és ezer olyan újítás, amitől az idei év legjobban várt szimulátorává vált a B-17 Mighty Eighth. Ha túlzottan kiszolgáltatottnak érzed magad, akár ellenséges vadász is lehetsz.

Blair Witch Projects 2
A Koporsó Szikla legendája az amerikai polgárháború éveiben játszódik, ahol főhősünkkel ,aki egy amnéziás déli dezertőr, egy erdőben elveszett kislány nyomába kell szegődnünk.
A folytatás szintén a Nocturne motorjára épül, és legalább olyan félelmetes lesz, mint a Rustin Parr.





Starship Troopers
A film után nem volt könnyű túltenni magunkat a sokkoló élményen, ahogy a legváratlanabb helyekről előtörő bogarak szaggatták darabokra a Földről kivezényelt hadsereget. A XXIII. sz. elit alakulatainak egyikében most lehetőséget kapsz a bolygód megmentésére a kitinszörnyetegek ellen.

Red Alert 2
A stílusteremtő Command & Conquer sorozat legújabb epizódja, melyben újra összecsapnak az orosz, és a szövetséges erők. (Vajon meddig kísért még bennünket a hidegháború szelleme?)
A várva várt folytatás a Tiberian Sun felturbózott grafikai motorjára, és a klasszikus Red Alert hangulatára




SPAWN




Maniacs


Danger Girl
Sydney Savage



ISSN 0865-8226

